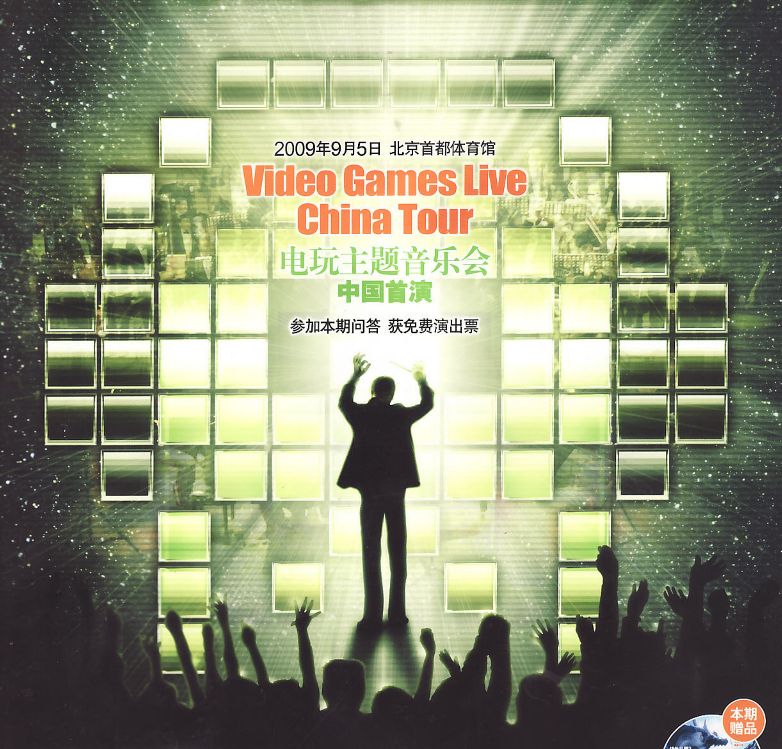
Tot.232

前线狙击：战国无双3 · 职业进化足球2010 · 最终幻想XIII

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



2009.8B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
16>
9 771008 060006

暑期新作攻略研究大集合

对决传说 | SD高达G世纪 战争 | 怪物猎人3

格斗之王XII | NUGA-CEL | 勇者斗恶龙IX | 苍翼默示录





追求卓越品质　开创游戏外设新纪元



深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
网站：www.e-pxn.com.cn　邮箱：lsd@e-pxn.com
电话：0755-27960680　传真：0755-27939058
全国统一免费服务专线：400-600-3586

深圳总经销：深圳市莱仕达电子科技有限公司华强北经营部
地址：深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/13632790583　邮编：518102
联系人：李先生

上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东百脑汇3I-18.张杨路588号　邮编：200122
电话：021-58365359/15026627378
联系人：李先生

北京联络处：深圳市莱仕达电子科技有限公司海淀经营部
地址：北京市海淀区苏州街大河庄苑4号楼3单元1529室
联系电话：010-82827182/15910862025　邮编：100080
联系人：金先生

广州联络处：深圳市莱仕达电子科技有限公司天河经营部
地址：广州市天河区百脑汇电脑城A栋1401室
联系电话：020-28037172/15986681885　邮编：510000
联系人：郭先生

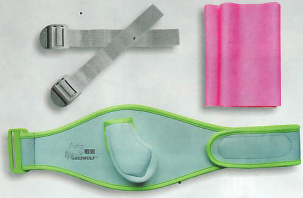
东莞总经销：东莞市新机地电玩商行
地址：东莞市东城区世博广场天源电脑城二楼A029
电话：0769-22118877/13509839977　邮编：523008
联系人：邹先生

戰狼
ARESWOLF™



AW-91108
变形金刚

更多产品信息，敬请浏览 http://www.areswolf.com.cn



AW-93004
瑜珈健身套装
for Nintendo Wii



CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第232期

8B

COVER STAFF
封面用图：Video Games Live
封面设计：一刀

©Video Games Live.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 5
排行榜 26
新作短波 28
黄金眼 32
特别企划 34

游戏情报站要闻
超薄PS3现身，售价有望降低？ 5
《使命召唤 现代战争》全面登陆Wii/NDS 5
动画版《光环传奇》公布，网络新服务登场 6
Wii销量暴跌6成！任天堂业绩巨幅缩水 7

前线狙击
战国无双3 9
职业进化足球2010 10
战场的女武神2 高卢王立士官学校 19
灵魂能力 毁灭宿命 22
梦幻俱乐部 23
最终幻想 X III 14
Love Plus 18
边境之地 24



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





实用技术 GUIDE & REVIEW

游戏进行时 67
软硬兼施 74
游戏3.0 76
PS2殿堂 78

攻略透解
怪物猎人3 tri 40
对决传说 56
SD高达G世纪 战争 62

特快专递
格斗之王XII 70
NUGA-CEL 72

研究中心
苍翼默示录 80
勇者斗恶龙IX 82









读编交流 EDITOR & READER

游风艺苑 97
读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
天下聚会 108
发售表 110
游话好好说 112

收藏者：

收藏日期：





游戏文化 GAME & CULTURE

邪魔院 87
影漫搜查线 90
多边共享区 92
自由谈 94

黄金眼REVIEW
真·三国无双5 帝国 89
王国之心 358/2天 127



动画萌王

每月10日上市 精美全彩印刷 全国统一定价18元 豪华配置 全明星撰稿人阵容

大容量资讯手册+纸上广播剧别册+豪华精美画集+动漫主题精美海报+影音DVD+当月全部动漫音乐收藏DVDROM

9月号强档内容：钢之炼金术师FA、海猫鸣泣之时、化物语、CANAAN四大专题，附赠神秘豪华赠品

诠释与众不同 的 萌概念
带你进入超凡 的 萌领域

了解动漫业界动态的窗口!
分享挚爱作品的平台!
收藏动漫资源的捷径!

邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026 收款人：扈萍萍 每本邮费4元，含挂号费，二本以上邮费3元，三本以上免邮费



96页全彩全铜板豪华精美印刷！惊艳登场！

真正面向高端动漫读者的深度研究月刊

全国火热发售中！

独家奉献：EVA·破全剧情小说

卷首特辑：EVA·破全面考证！

首次披露：押井守与宫崎骏的恩恩怨怨

变形金刚——电影·怀旧情结·宅话题

变形金刚系列模型玩具纵览

《乱世的狂欢节》——战国BASARA角色背后的大解析

好戏与丑闻——时代黑马AKABEiSOFT2的足迹

时代战士们的轨迹——追忆《恐龙特急克赛号》的演员们

直击！GALGAME界神秘人物——久弥直树访谈录

邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026 收款人：扈萍萍 每本邮费4元，含挂号费，二本以上邮费3元，三本以上免邮费



最彼女

献给宅女·腐女·乙女

宅·腐·萌

献给宅女·腐女·乙女的女性向ACG专门志

精美主刊+珍藏版无损音质CD+歌词本+多种豪华赠品

收款人：扈萍萍 邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026
每本邮费4元，含挂号费，二本以上邮费3元，三本以上免邮费

出品：北京指动风云信息技术有限公司 电话：010-81605321

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

Love Plus	18
超级机器人学园	29
沙加2 秘宝传说	29
闪电十一人2 威胁的侵略者	30
王国之心 358/2天	89
勇者斗恶龙 IX	82

PS2

NUGA-CEL	72
SD高达G世纪 战争	33 62 光盘

PS3

NBA LIVE 10	光盘
边境之地	24
薄暮传说	光盘
苍翼默示录	80
尘土飞扬2	光盘
钢铁侠2	光盘
格斗之王XII	33 70 光盘
黑暗骑士	光盘
机车风暴 太平洋裂谷	光盘
甲壳虫 摇滚乐队	光盘
块魂赞歌	32
猎天使魔女	光盘
漫画英雄对Capcom 2	33
胖公主	33
忍者龙剑传Σ 2	30 光盘
瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	光盘
神奇漫画 终极联盟2	光盘
使命召唤 现代战争2	光盘
使命召唤 战火世界	光盘
永恒的尽头	光盘
真·三国无双5 帝国	88
职业进化足球2010	10
最终幻想 X III	14

PSP

GT赛车PSP	光盘
超时空要塞 终极边界	28
刺客信条 血族	光盘
对决传说	32 56
灵魂能力 破碎宿命	22 光盘
神眷之力	28
战场的女武神2 高卢王立士官学校	19

Wii

SD高达G世纪 战争	33 62 光盘
Wii Sports 运动胜地	69
阿童木	31
疯兔 归乡记	光盘
怪物猎人3 tri	32 40 光盘
乐高 摇滚乐队	光盘
龙珠 天下一大冒险	33 69
漫画超级英雄战队	31
忍者神龟大乱斗	31
生化危机 黑暗历代记	光盘
圣恩传说	30
银河战士 三部曲	光盘
战国无双3	9
最终幻想IV THE AFTER YEAR 月之归还	光盘

X360

NBA LIVE 10	光盘
爆破人	33
边境之地	24
苍翼默示录	80
尘土飞扬2	光盘
分裂细胞 断罪	光盘
钢铁侠2	光盘
格斗之王XII	33 70 光盘
黑暗骑士	光盘
甲壳虫 摇滚乐队	光盘
猎天使魔女	光盘
漫画英雄对Capcom 2	33
梦幻俱乐部	23
忍者神龟 重制版	33
神奇漫画 终极联盟2	光盘
使命召唤 现代战争2	光盘
使命召唤 战火世界	光盘
永恒的尽头	光盘
战争机器2 全面开战版	光盘
真·三国无双5 帝国	88
职业进化足球2010	10
最终幻想 X III	14

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容













新作影像集锦

《光环 传奇》
《使命召唤 现代战争2》
多人联机对战宣传片
《使命召唤 战火世界》
追加地图包3 - 丧尸工厂
《分裂细胞 断罪》
《刺客信条 血族》
《黑暗骑士》
《钢铁侠2》
《神奇漫画 终极联盟2》
《瑞奇与叮当 未来 时空裂痕》
《GT赛车PSP》
《尘土飞扬2》
《猎天使魔女》
《格斗之王XII》
《银河战士 三部曲》
《疯兔 归乡记》
《生化危机 暗黑历代记》
实际游戏影像
「维罗尼卡」篇 ／「浣熊警局」篇
《NBA LIVE 10》
《忍者龙剑传Σ 2》
《乐高 摇滚乐队》
《甲壳虫 摇滚乐队》
《灵魂能力 破碎宿命》
《SD高达G世纪 战争》
《最终幻想IV THE AFTER YEAR 月之归还》
《薄暮传说》
《永恒的尽头》

特别收录

Video Games Live
精彩影像

光环十周年纪念
官方特别影像

雷电的狩猎日记
- 1 -

战争机器2
被删除章节 全流程影像

机车风暴 太平洋裂谷
全赛道捷径演示

游戏广告欣赏

《怪物猎人3 tri》等

天下聚会

深圳联盟8月1日聚会报道

电影前线

《电子世界争霸战2》
《爱丽丝梦游仙境》
《忍者刺客》
《玩具总动员1+2 3D》

Ending Song

光环主题曲VGL现场版

本期光盘特别附赠

近期游戏音乐+壁纸+多边共享联动附件

征集音乐啦

我们继续向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐懋　林思远　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年8月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL 超薄PS3现身，售价有望降低？

几个月前在国内网站泄漏的超薄PS3图片闹得沸沸扬扬，从各种迹象来看，这些照片的可信度相当高。可惜索尼并未在E3展中公布超薄PS3，据称为避免影响现有PS3的正常销售，超薄PS3将于8～10月份期间公布，公布与发售之间相隔的时间可能会很短。

8月1日，德国亚马逊网站出现了超薄版PS3的商品页面，在该页面中虽然没有提供发售日与价格信息，但出现了超薄PS3的图片。图片中的超薄PS3与之前国内网站出现的照片基本相同，“PS3”的标志也与之前的照片相同，回到过去PS2的风格，只是字体边角较为圆滑。可能是因为接到了索尼的通知，该商品页面出现后没多久就被亚马逊删除。



据英国《电讯报》报道，超薄PS3也将会分为两个版本推出，其中40GB版售价260英镑，80GB版售价300英镑，与目前英国普通80GB版PS3的售价相同。据称索尼可能会在8月份于德国科隆举办的gamescom展会中正式公布超薄PS3。

越来越多的迹象表明，超薄PS3不仅存在，而且将于近期公布，8～10月份间发售的可能性很高。据台湾《DigiTimes》报道，最近台湾当地电子元器件厂商从索尼那里接到了数量惊人的PS3零部件订单，这笔订单足够索尼在第三季度里每月生产出至少100万台PS3，比上个季度增长了一倍，远远超出正常水平。这笔零部件订单应该是为超薄PS3做准备。

零售商方面的举动也表明超薄版PS3即将到来。日本某零售商博客上传了一张通告扫描图，这份通知是索尼发给日本零售商的，要求他们在8月9日之前清空现有的80GB版PS3。而美国亚马逊也在对现有的160GB版PS3大打折，显然是在为迎接超薄PS3而清仓。

虽然至截稿日为止，索尼仍未正式确认超薄PS3，但这款新机型将于近期上市应该是毫无悬念。目前的疑点是超薄PS3的价格是否会比现有机型更低？

7月31日，索尼首席财务官大根田伸行向投资者透露：“自从PS3发售以来，其制造成本正按照预定的进度大幅度降低。降低幅度大约为70%。”之前根据市调机构iSuppli的报告，PS3刚发售时造价高达840美元，这么算来如今PS3的成本应该是252美元。不过之前有市调公司的报告称目前PS3的成本应该是400美元左右，大根田伸行所说的造价降低70%可能是指正在生产中的超薄PS3。由于工艺的改进，超薄PS3的零部件数量会大大减少，成本会得到有效控制。如果超薄PS3的成本仅需252美元，索尼完全可以将其价格制定为299美元，这样就比目前的标准售价降低了100美元，PS3目前的艰难处境将会大大改善，也响应了第三方对PS3尽快降价的呼声。

DIGEST 本期大事记

07.23 微软公布了动画短片集《光环传奇》，该片由日本多家知名动画公司联合打造。同时微软宣布将于秋季开通《光环》相关的网络服务“Halo Waypoint”。

07.24 微软宣布上财年娱乐设备部实现了连续第二年盈利，运营利润为1.69亿美元，X360出货量同比提高250万台。

07.25 CESA宣布SCE社长平井一夫将会在今年TGS期间发表基调演讲。

07.30 任天堂公布了第一季度财报，净利润与Wii销量均暴跌60%。任天堂同时表示今年内Wii将会再产生3款千万级大作。

07.30 索尼宣布第一财季PS3与PSP的软硬件销量均大幅降低，不过下半年形势乐观。

08.01 德国亚马逊网站出现了超薄版PS3的商品页面，各种迹象表明，超薄PS3很可能即将上市。

08.01 《怪物猎人3 tri》发售，以首周52万，预订量100万的成绩创造了日本Wii第三方游戏的最高销售记录。

NOTEPAD

新闻资讯 游戏情报站

业界声音

《使命召唤》和其他来自西方的FPS给我们以很大的灵感。



《最终幻想XIII》制作人北濑佳范表示，欧美FPS游戏中让玩家产生强烈代入感的一些游戏时刻给他很大的灵感，还有配角的行为方式也是他参考的榜样。

特报 SPECIAL 《生化危机》立体电影

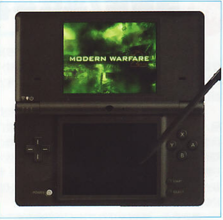
《生化危机》电影版导演Paul Anderson日前透露，《生化危机》的下一部电影将会是“整个系列的重生”，是一个新三部曲的开始：

该片名为《生化危机 劫后余生》，仍然是由米拉·乔沃维奇主演，预定于2010年9月17日上映，将会有来自游戏版的一些新人物出现。该片其实在上一部电影开拍之前就已经规划，将以东京为背景。令人意外的是，Anderson表示本片将会是一部立体电影。

软件 SOFTWARE 《使命召唤 现代战争》全面登陆Wii/NDS

Activision Blizzard近日公布了本财年第一季度财报，由于《虐杀原形》、《X战警前传 金刚狼》等游戏热销，该季度AB获得1.95亿美元的净利润，营业额为10.38亿美元，高于此前的预期。AB首席执行官Robert Kotick表示，自从与暴雪合并以来，AB每个季度的营业状况都在超出预期。

在AB的此次财报中，最让玩家失望的消息是《星际争霸II 自由之翼》将延期到明年上半年发售，因此AB将其本财年营业额预期从43亿美元下调到40.5亿美元。本财年AB的头号大作是《使命召唤 现代战争2》，AB表示本作目前的预订量已经超过其历史上的任何游戏。目前《使命召唤4 现代战争》累计销量已经逼近1400万套。AB同时宣布《使命召唤 现代战争2》的NDS版将于11月10日与家用机版同步发售。本作由之前该系列NDS移植作的开发商n-Space制作，名为《现代战争 总动员》(Modern Warfare: Mobilised)，剧情与家用机版不同。本作将会增加生存模式，多人模式最多可支持6人玩。在NDS《现代战争 总动员》发售同日，比PS3/X360版晚了两年的Wii版《使命召唤4 现代战争》也将与玩家见面，本作更名为《使命召唤 现代战争》。



我们还没想好应该让本代主机活跃多久。



任天堂社长岩田聪表示，虽然任天堂的新主机已经在开发中，但Wii还有很漫长的生命周期。岩田聪认为，什么时候推出新主机关键不是看何时将主机研发完成，而是"我们员工的创意何时与世界的潮流相吻合"。

互联网就是这样，没必要太在意，我们让游戏制作者们"别担心那些评价"。



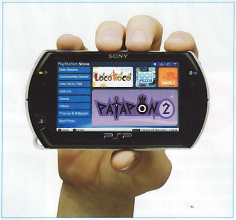
《勇者斗恶龙IX》刚发售时，亚马逊网站上出现大批网友对该作发表恶劣评价。对此Square Enix社长和田洋一最近表示SE不是很在意网络上的评价，"评价低不一定销量差，评价高也不一定销量高。玩家自然会知道甄别并作出自己的购买决定。"

业界声音

特报 SPECIAL 索尼业绩继续恶化，软硬件销量下跌

上财季任天堂的软硬件销量大跌，而索尼也同样因为软件档期的原因而导致销量大跌。上财季，PS3游戏销量从2280万套降低到1480万套，PSP从1180万套降低到830万套，PS2从1930万套减少到850万套。软件销量的大幅下跌是由于去年同期有《横行霸道IV》、《潜龙谍影4》、《怪物猎人 携带版 2nd G》等大作，今年同期由于缺乏大作刺激，PS3全球销量从160万台降低到110万台，PSP销量从370万台大幅降低到130万台。而PS2因为降价30美元，因此销量反而从150万台提高到160万台。该季度索尼集团从去年同期的盈利629亿日元变为亏损371亿日元。

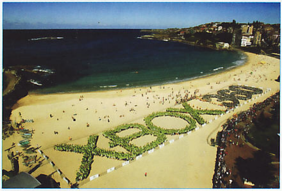
由于下半年预计会有PSP go和超薄PS3上市，索尼对全年业绩表示乐观。截至2009年6月30日，PSP累计销量为5590万台，PS3为2380万台。索尼预计到明年3月31日，PS3累计销量会达到3680万台，PSP将达到7090万台。



▲按照索尼的财报，本财年PSP go的销量目标至少为1000万台。

特报 SPECIAL 微软游戏部门连续第二年盈利

去年负责X360业务的微软娱乐设备部首次出现了盈利，说明X360已经开始进入盈利阶段。今年微软再传捷报，微软宣布上财年(截至2009年6月30日)其娱乐设备部门运营利润为1.69亿美元，虽然比前一年4.97亿美元的利润大幅度下降，但微软表示在这样的经济环境中能够保持盈利已经非常满意。



该财年微软娱乐设备部销售收入为77.5亿美元，同比降低6%。上财年整个微软集团的销售收入为584.4亿美元，运营利润为203.6亿美元，同比分别降低3%和9%。

微软表示，全年销售额和利润降低的主要原因是在这个财年里X360售价降低了50美元，不过主机销量和Xbox LIVE收入的提高在一定程度上抵消了销售额的整体下滑。上财年X360销量从870万台提高到1120万台。

特报 SPECIAL TGS09：索尼的反击舞台！



每年的东京游戏展没有E3展那样的三大厂商展前发布会，因此缺少了重大的新闻看点，不过每次在展会第一天进行的基调演讲中都会有重大新闻爆出，去年微软的John Schappert宣布了《铁拳6》跨平台，而今年将会由SCE社长平井一夫发表基调演讲。

东京游戏展主办方CESA确认，平井一夫将会在东京游戏展首日的开幕阶段发表题为"SCE 2009年新战略"的基调演讲。从这个标题就可以看出，这次基调演讲必定会公布PS3和PSP的重量级新产品，呼之欲出的超薄PS3、《GT赛车5》等都很有可能公开。索尼曾于2006和2007年的基调演讲中分别公布了PS3降价和振动手柄，今年应该会有更多惊喜。

与往年一样，TGS09的基调演讲也是分为两场。第二场是各业界巨头出席的研讨会，名为"全球化时代下顶尖开发商的战略与展望"，Capcom社长辻本春弘、Square Enix社长和田洋一、SCE全球工作室总裁吉田修平、NBGI社长鹈之泽伸等巨头都会出席该研讨会。

特报 SPECIAL 动画版《光环传奇》公布，网络新服务登场

几年前引起各界强烈关注的《光环》电影版因故搁浅，令玩家大为遗憾。不过微软并没有放弃通过电影补充《光环》世界观的努力。微软近日宣布将于今年秋季推出动画版《光环传奇》(Halo Legends)。

《光环传奇》是一部与《黑客帝国动画版》性质相似的作品，不会在电影院上映，只会以DVD影碟的方式发行，而且也是一部短片集性质的作品，以《光环》的世界观讲述不同时代、不同人物的故事。该片的制作阵容相当强大，由东映动画、4度工作室、Bones、Production I.G.等公司联合制作，导演是《苹果核战记》的荒牧伸志以及《攻壳机动队》的押井守。

微软表示，制作《光环传奇》的目的是宣传将于今年秋季开通的Xbox LIVE新服务"Halo Waypoint"，届时在该网络服务将会提供《光环传奇》的预览、网络广播、新闻，以及《光环》多部相关新作的预告片。而且该服务本身还会引入类似于成就系统的奖励机制。

在公布《光环传奇》以及网络新服务的同时，微软宣布这些作品均由其新设立的品牌"343 Industries"负责。这是在Bungie独立之后，微软为"《光环》系列"成立的新制作公司，今后不仅负责开发《光环》的游戏，还会负责相关的小说、服装、收藏品和其他各种相关产品。Bungie的老将Frank O'Connor和《潜龙谍影4》助理制作人Ryan Payton都是该公司的主力人员。

令人失望的是，虽然多部《光环》作品正在同时制作中，但曾令玩家大为期待的彼得·杰克逊《光环》新作已确认难产。微软曾于2006年宣布将由《指环王》导演彼得·杰克逊制作一款《光环》新作，后来有传闻称该作名为《光环历代记》。然而近期彼得·杰克逊本人确认，其实在2006年10月《光环》电影版宣布无限期搁置之后，他的《光环》新作也差不多随之取消。

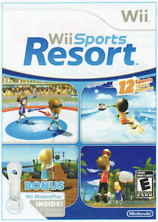


特报 SPECIAL Wii销量暴跌6成！任天堂业绩巨幅缩水

任天堂于7月30日公布了本财年第一财季(4～6月)的季度财报。由于去年同期有《马里奥赛车Wii》、《Wii Fit》等巨作上市，而本财年一直在按兵不动，因此第一财季Wii销量从去年同期的517万台大幅降低到223万台。此外，虽然美版NDSi于4月初发售，但该季度NDS各机型总销量仍然同比降低了约100万台，为694万台。目前NDS的累计销量为1亿775万台，Wii累计销量为5262万台。

不仅硬件销量大跌，Wii的多款软件销量也没有达到任天堂的预期值。去年末发售的《Wii Music》和《动物之森 城市人》累计销量分别为265万和338万，远低于任天堂的目标。随着Wii软硬件销量暴跌，该季度任天堂的营业额从4230亿日元大幅降低到2530亿日元，净利润也大幅度降低了60%，从1070亿日元降低到420亿日元。任天堂社长岩田聪表示，业绩的大幅降低是因为软件档期的战略性安排所致，因此不会降低全年的业绩预期。

任天堂对下半年发售的几款大作报以厚望，岩田聪在面向投资者的会议中表示，从7月份开始陆续上市的《Wii Sports 运动胜地》、《Wii Fit Plus》和《新超级马里奥兄弟Wii》都将在本财年内(截至2010年3月31日)突破千万销量。由于Wii依然畅销，岩田聪表示目前还没有降价计划，更加没有公开后续机种的打算。



▶《Wii Sports 运动胜地》上市一个多月，全球累计销量已经达到200万套。

软件 SOFTWARE 科幻末日版迪士尼世界亮相





2007年，开发了《杀出重围》、《神偷》等名作的制作人Warren Spector将自己的Junction Point工作室卖给了迪士尼。去年有传闻说Spector正在与迪士尼和皮克斯合作开发一款新作，定名为《史诗米奇》(Epic Mickey)，现在该作终于有初步情报公开。

根据目前网上泄露出来的设定图，本作似乎是以末日般的魔法王国为背景，具有强烈的末日题材科幻作品的色彩，在这样的背景中出现米老鼠的标志给人以诡异之感。迪士尼的知名形象高飞狗以瘸腿的机械狗形象出现，设定图中还可以看到建在鲸鱼背上的米老鼠状水塔，另外还有建设在工业废墟上的灰姑娘城堡。看来这是一个为成年玩家建造的科幻末日版迪士尼乐园。目前迪士尼官方并未对这些设定图发表评论。

软件 SOFTWARE 《GTA IV》新资料片发售日

Rockstar宣布，《横行霸道IV》的X360第二张独占资料片《风流托尼之歌》(The Ballad of Gay Tony)将于10月29日发售，下载费用为19.99美元。将两张资料片收录到一张光碟里销售的零售版名为《横行霸道 自由城轶事》(Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City)，定价为39.99美元，目前已经开始接受预订。购买零售版的玩家即使没有购买原作也可以游玩。



INFO 新闻短波

《末日战争2》开发中

育碧制作人Michael De Plater日前透露，即时战略游戏《末日战争》的续作目前正在开发中，仍然是由上海育碧操刀。本作将会更加重视单人模式的剧情。

《FFXIII》发售日即将公布

Square Enix社长和田洋一日前透露，《最终幻想XIII》目前开发非常顺利，发售日"将会在几周内公布"。

《铁拳6》发售日



NBGI宣布《铁拳6》将于10月29日在日本发售，PS3/X360版售价均为8379日元。同日发售的收藏版将会附带HORI无线摇杆和画集，定价为17829日元。

《黑暗虚空》目标200万



Capcom近日在其财报说明会中宣布，交给欧美游戏工作室Airtight Game开发的X360/PS3动作游戏《黑暗虚空》将从原定的2009年发售延期到2010年初发售。Capcom表示本作目标销量为200万套。此前Capcom曾预计欧美游戏工作室GRIN开发的《生化尖兵》能卖到150万套，然而迄今为止仅销售了55万套。

《怪物猎人3 tri》出货百万

2009年8月1日发售的《怪物猎人3 tri》果然不负众望，成为日本最畅销的第三方游戏。据Capcom发布的数据，本作在发售前已经获得零售商100万套的订货量。游戏发售后首周实际销量为52万套，当周Wii销量大幅提高到9.5万台。

《无名英雄》电影版

索尼电影目前正在与剧作家Sheldon Turner谈判，准备将PS3人气新作《无名英雄》搬上银屏。此前Turner的作品包括《最长的一码》、《德州电锯杀人狂前传》等。

《Braid》PS3版确定

Hothead Games日前确定，X360人气最高的下载游戏之一《Braid》将会推出PS3版，发售日未定。

《刺客信条II》限定版

育碧日前宣布《刺客信条II》的"刺客大师版"将于11月17日与普通版同步上市，定价为80美元。该版本将包含一个8.5英寸高的Ezio模型、一本精美画册、包含制作花絮的特典光碟以及两张单人模式地图。



《生化奇兵》制作人神秘大作

《生化奇兵》制作人Ken Levine日前表示，他正在开发的新作"野心远远大于《生化奇兵》"。另外他还表示正在为《生化奇兵》小说版写序章和终章。

英国的"劳拉·克劳馥路"

英国德比市政府日前表示他们正考虑将市里的某一条路命名为"劳拉·克劳馥路"，以纪念在德比Core Design公司诞生的这位享誉世界的虚拟明星。

《极限竞速3》发售日确定

微软宣布X360年度赛车大作《极限竞速3》将于10月27日发售，届时将推出79.99美元的限定版，赠送一个2GB的USB硬盘和钥匙扣，并且赠送VIP身分，可以借此获得5辆专属赛车。

REVIEW 新闻综述

■集体萎靡

近期微软、索尼、任天堂陆续公布了新季度财报，除了X360外，索尼与任天堂的主机都是集体萎靡，与去年同期相比软件阵容较弱是主要原因。由于市场趋冷，零售商趋于谨慎，各游戏公司都将大作押到下半年甚至明年，因此出现了上半年过于冷清，而下半年大作过于集中的情况。任天堂为下半年的3款大作制定了财年内突破千万销量的目标，这意味着销售周期不到半年的《Wii Fit Plus》和《新超级马里奥兄弟Wii》至少要保持每周平均40万套以上的销量，看来由于来钱太容易，任天堂对这些游戏有些乐观过度。不过今年下半年Wii的游戏阵容确实远远超越了去年同期，Wii仍然很有可能在年末商战中大获全胜。



与任天堂一样，索尼也将全部的希望放在下半年，超薄PS3与PSP go的上市时间可能会相隔很近，有这两个新机型打头阵，下半年SCE业绩同比大幅提升可以说是毫无悬念。第一财季表现最令人失望的其实是ＰＳＰ而不是PS3，高达65%的销量跌幅令人触目惊心，也许这是因为大家都在持币观望PSP go。不过索尼非但没有降低销量预期，反而将目标提高了100多万台，因为下半年PSP的游戏阵容实在太强。如果能在明年3月销量突破7000万，PSP最终1亿台的销量将有望达成。



★本期之星 怪物猎人3 tri

《怪物猎人3 tri》成为了日本《FAMI通》杂志的第11款满分游戏，虽然对这个满分业界存在颇多争议，但100万套的订购量是无需争议的事实。如果不是当初选择从PS3转移到Wii，《怪物猎人3 tri》可能不会有这么出色的销量，因为该系列在日本是以中小学生玩家为主，而这个用户层拥有PS3的比例很低。不过还有至少250万的《MHP2G》玩家还没有购买《怪物猎人3 tri》，对于这样的国民级游戏，首发销量并不是最重要的，能否长卖才是关键。


▲Yodobashi秋叶原店《怪物猎人3 tri》首卖会现场，共500多人排队。

■苦尽甘来

自从7月底以来，隔三岔五就有超薄版PS3的相关消息传出，从零售商的举动来看，超薄PS3很有可能会在8月份上市。与之前的40GB版一样，超薄PS3很可能是公布后即发售，而且在其公布期间，可能同时会有一些大作情报公开。多个渠道的传闻指出，《GT赛车5》可能会在年内发售，而和田洋一则透露《最终幻想XIII》发售日会在几周内宣布。超薄PS3可能与PSP go一样都准备了空前强大的游戏阵容，在TGS的平井一夫基调演讲期间会一鼓作气地公开。PS3的成本已经降低了70%，索尼在主机售价方面有更大的调整空间，也可以将原本在主机销售上倒贴的钱用来开发更多大作。索尼3年来的苦日子终于要到头了吗？

图说新闻 SCENE

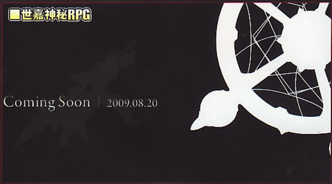


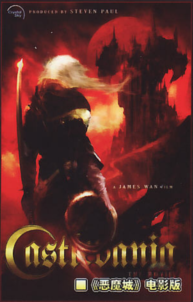
■罪恶才能赢

EA的《但丁神曲》自从公布以来就动用了各种邪恶的宣传手段，在假抗议事件后，EA又打起了性感女郎的主意——最近EA借美女胸前的一方宝地打出了"罪恶才能赢"的广告，玩家只要在漫展中与《但丁神曲》的Showgirl来个最邪恶的合影并上传到网上就可参加比赛，获胜者可以"与两位火辣女郎一起享受罪恶之夜，坐豪华轿车，领走装满战利品的宝箱。"

用网站倒计时的方式公布新作已经是时下最流行的做法，世嘉最近又开始为其某RPG新作开放预告网页，而与此同时出现了《梦幻之星携带版2》正在开发中的传闻，不知道二者间是否有些关联呢？

■世嘉神秘RPG





■《恶魔城》电影版

多年的传闻之后，《恶魔城》电影版总算露出一点眉目。制片商Crystal Sky最近发布了一张相当有气势的海报。本片将由《死寂》、《死亡裁决》等片的导演James Wan执导。

■塑造未来



"初生计划"将会"创造娱乐产业的未来"，如此庞大的计划当然需要有足够多的人手。正在为"初生计划"制作多款游戏的Rare工作室最近在英国游戏杂志上刊登了招聘广告。与多数招聘广告不同的是，在这则广告中特别声明"有没有设计经验并不重要"，关键是要有足够独特的想法。对于今后的体感游戏，打破传统的创意远比经验重要。


■理想


■现实

左图是Square Enix在2008年8月发布的《最终幻想XIII》游戏截图，而右图是2009年6月随美版《FFVII AC完全版》发布的图片。仔细观察女主角的头发、肩膀和衣领，就可以看到缩水幅度相当明显——这大概就是CG与即时演算的区别。

戦国無双3

SENGOKU MUSOU

文 纱迦
美编 anubis



黑田官兵卫

又名黑田如水、黑田孝高，他与竹中半兵卫一起是羽柴秀吉手下最有名的两大谋士。他早年有过牢狱之灾，右眼右腿均有残疾。虽然投奔秀吉的时间较晚，但是在本能寺之变以及九州征伐中立下不少大功。在关原之战时曾在九州起兵，大有统一九州、进军全日本之势。

由 Wii 开始的一骑当千！

早在去年东京游戏展上，Koei 就宣布了《战国无双 3》为 Wii 游戏的消息，不过当时仅公布了两名新角色的剪影。8月5日，光荣在东京举行了盛大的发表会，正式对外公布了《战国无双 3》的情报。本作依然是 Wii 的游戏，会场上还请来了宫本茂助阵，还加入了与任天堂有关的要素，可以想象在未来很长的一段时间内，本作一定是 Wii 独占的作品。各位《无双》FAN 们是不是要做好准备了呢？



战国无双3	Koei	动作
Wii 战国无双3		日版
预定2009年11月	1～2人	6800日元
对应周边未定		



甲斐姬

甲斐姬是成田氏长之女，虽然名为甲斐，但是和武田家没有太大关系。甲斐姬有着日本东国第一美女之称，其武勇也是有凭可据的。丰臣秀吉征讨北条氏，她作为敌方在忍城之战中大破丰臣家的大谷、浅野部队，并亲手讨取一名敌将。秀吉因此而慕其美名，在统一日本后将其纳为侧室。



35 名角色，史上最多！

本作的登场角色共有 35 名，创下系列之最！《战国无双 2 猛将传》共有 32 名角色，加上本作新增的黑田官兵卫、加藤清正和甲斐姬，正好是 35 名。不过官方没说是否会删老角色，因此目前还不能确定新角色是否只有 3 人。

除了 3 名新角色，老角色也将重新设计造型。目前公开的角色中，真田幸村看起来变化不大，石田三成则多了一个歌舞伎式的狮子头。由 GACKT 担纲的上杉谦信变化肯定不低。





战国故事三线齐发！

《战国无双》1 代的故事以信长为主，2 代改为关原。而本作则将故事分为 3 个篇章进行讲述，这 3 个篇章分别是：

战国三杰篇：讲述日本战国 3 位天下人织田信长、丰臣秀吉、德川家康的故事。这三位貌似就能把日本战国历史一网打尽了。

关东三国志篇：以武田信玄、上杉谦信为主的故事。从史实和名字来判断，应该还有北条氏康势力。

关原若武者篇：以石田三成、直江兼续、加藤清正为主的故事。比较接近于 2 代。



加藤清正

丰臣家后期的重要角色。出名于贱岳之战，是贱岳七本枪中的翘楚。后来积极参加九州征伐和侵略朝鲜，深受秀吉的喜爱并被委以重任。加藤清正对丰臣家忠心耿耿，但和丰臣家的另一位重臣石田三成有着极深的矛盾，这甚至导致其在关原之战时支持东军，对丰臣家最后的覆灭负有责任。

游戏内容率先披露

本作将不对应体感操作，推荐用传统手柄进行。由于是在 Wii 上登场，游戏上手的门槛将会更低，不过亦会保证系列一贯的游戏性。游戏中将增加器械的作用，如用大炮轰开城门。无双奥义最多可以储存 3 个，但又有别于 2 代的三段式，另外也加入了更强大的无双奥义・皆传。

本作加入了名为影技的新系统，该系统会消耗画面左下方的蓝球能量。影技的感觉有点像格斗游戏里的 OC，即在一定时间可以组成非常夸张的连续技。而当影技槽和无双槽均全满时，就可以发动华丽无比的无双奥义・皆传。



两大嘉宾的特别献礼



在发表会上出现了两大嘉宾。第一位是大名鼎鼎的宫本茂。茂叔此时到场给足了光荣的面子，他不但盛赞《战国无双》是个优秀的游戏，还为《战国无双 3》带来了全新的要素：《谜之村雨城》。

《谜之村雨城》诞生于 1986 年，是任天堂磁碟机上的作品，当年是和《塞尔达传说》齐名的战略大作。游戏讲述主人公鹰丸在 5 个城堡间冒险的故事，可视为《塞尔达传说》的日本战国版。《战国无双 3》中会加入与之类似的模式，其可玩性绝对值得期待。

另一位嘉宾是在日本极负盛名的明星 GACKT。GACKT 刚刚在 NHK 的大河剧《风林火山》中出演了上杉谦信，此番又在《战国无双 3》里重操旧业。另外本作的广告和主题曲也都将由他来担当。

©2009 KOEI

PES2010

PRO EVOLUTION SOCCER



新闻资讯 前线狙击

文 Gouki 美编 木仙

职业进化足球2010	Konami	体育
多机种 PRO EVOLUTION SOCCER 2010		欧版
预定2009年10月	1～7人	售价未定
对应机种为PS3、X360、Wii、PSP		对应玩家年龄：全年龄

卡卡、C罗两大金球先生移驾白宫，AC、国际转会势态冰火两重天，伊布、埃托奥互换打造各自完美锋线、曼城抛洒重金目标看齐传统英超4强——欧洲各大联赛即将开始，新赛季就要来临了！在看过了上期杂志光盘里收录的游戏制作人采访之后，你是不是对《PES2010》有了更多的期待了呢？本期我们将会送上关于本作的海量新消息！（新作情报截止日期为8月10日）

《PES2010》新要素·变更点

★授权方面，英超依然是老大难，好消息是曼联与利物浦获得了完全授权（包括各自的主场），其余球队未知；西、法、意、德四大联赛的授权终于凑齐了（不过是不是"完全授权"还有待进一步确认）；德国国家队将会以完全实名的＋真实球衣的姿态出现在《PES2010》当中。

★游戏中将会收录大量著名球员富有个人特色的"球星动作"，不过Konami目前还不可能做到让每个球星都走进他们位于英国或者东京的工作室参与动作捕捉，更多的时候他们采用的方法是邀请日本职业球员来"模仿"某位著名球星的动作，再经过后期的调整来实现这一目的——不管怎么样，结果就是在《PES2010》中我们可以看到更多著名球星的标志性动作。

★新的游戏引擎将会强化球场的光照效果，球员的皮肤以及表情较前作也都会更进一步，而且，游戏的读盘时间更短。

★助威声浪得到强化，甚至会有很多针对不同球星的助威声浪。针对著名球队的助威声浪也会有改进，"现在观众会变得有些歇斯底里"——总之就是很激动。

★比赛的节奏较前作而言会更慢一些，让游戏更加趋于真实。

★两大新要素——"战术滑动条系统"和"卡牌系统"将会成为左右比赛的新核心（另有详细介绍），这也是《PES》在游戏系统方面近几作以来最大的一次革新。

★球员能力值方面增加了一个名为"核心影响力"的（TOP LINE）新数值，将会决定球员与球队之间的关系。（另有详细介绍）

★像《PES2009》那样用卡卡或者伊布以一敌十的情况不会再出现，在本作中，防守方变得有利。

★带球跑动时不能使用90度直角转身，在速度慢下来的时候可以进行45度转向。

★依然是8方向移动。

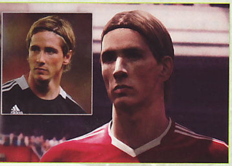
★主罚任意球之后，主罚者不会再像《PES2009》那样傻愣着站一会儿，而是可以立即做出移动。



三大新代言人

除了梅西之外，《PES2010》还将启用至少3名球员作为游戏的代言人，他们是：效力于英超利物浦的托雷斯、意甲尤文图斯的德尔·皮耶罗和法甲波尔多的古尔库夫。

在利物浦和西班牙国家队都是绝对锋线主力的费尔南多·托雷斯将会与梅西一起成为《PES2010》及《WE2010》的封面主角。



约恩·古尔库夫在AC米兰渡过了几个不太如意的赛季之后回到法国加盟波尔多，成长为这支球队的领军人物，在上个赛季更是成为法甲的最佳球员。Konami正是看中了他的良好发展势头，邀请他成为《PES2010》法国版的封面球星。







尤文图斯的标志人物德尔·皮耶罗将会成为《PES2010》意大利版的封面球星，说起来，这种"区域性代言人"并不是《PES2010》或者Konami的首创，据我们所知，《FIFA》以及《PES》前作都采用过这样的方式来进行游戏推广，就拿《PES》来说，特里、欧文、法布雷加斯、亨利、托蒂、德罗巴等球员就都担任过他们各自语种版本《PES》的代言人。

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE.All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. © 2008 Konami Digital Entertainment

利物浦


托雷斯 Fernando Torres


杰拉德 Steven Gerrard

球员脸部建模对比 PES2009 VS. PES2010


梅西 Lionel Messi


卡拉格 Jamie Carragher

我们得到了利物浦与巴萨的部分球员脸部建模，如果你觉得《PES2009》里这些球员的脸部建模已经足够好了，或者是你不太满意的话，那你就要关注下面这些对比图了！


阿隆索 Xabi Alonso


雷纳 Jose Reina


埃托奥 Samuel Eto'o


哈维 Xavier Hernández

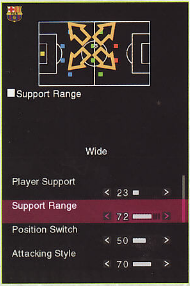

伊涅斯塔 Andrés Iniesta

巴塞罗那

★充分利用了按键压感的新的点球系统很棒，模拟出了主罚点球时的紧张感。
★那种很远距离的"虎射"将再现于游戏中，就像现实里杰拉德或者C罗做到的那样。但要想找到空间拉开架势可不是一件容易的事情。
★丢边线球的时候，依然有一道"无形的屏障"让防守方无法有效地防守边线球。
★裁判不会像《PES2009》那样那么喜欢出红牌了，尺度更加的理性。
★在"一球成名"与"大师联赛"两个模式中，加入了欧冠和欧洲联赛两个新赛事，你也可以手捧欧洲冠军杯了！
★在"一球成名"模式中培养的球员能够出现在大师联赛里。
★在线模式将采用《PES6》的内核，用PS2玩过《PES6》网战的玩家都会知道《PES6》有迄今为止这个系列最稳定的网战模式。另外，烦人的Konami ID在这作中也不需要了。
★更好的编辑模式，球鞋也终于（又）可以编辑了？



新系统：战术滑动条



从本作开始，一个全新的"战术滑动条系统"将成为新作中球队执行战术的焦点系统，这个系统可以让玩家在从0～100的范围里任意调节球队执行战术的程度，具体的执行方法是在游戏中按暂停键进入相应的菜单来调节。看过上期制作人采访影像的玩家相信对这个系统都有了初步的了解，在启动了该系统之后，相应的阵形变化是非常明显的，没错，从目前公布的战术名称来看，《PES2010》也许将会成为最讲究策略性的一作。下面是本作中将会出现的8种可调节战术：

PLAYER SUPPORT：核心球员拿球之后，其他球员会按照核心球员的特点来跑位。

SUPPORT RANGE：调整持球队员与接应队员之间的距离。

POSITION SWITCH FREQUENCY：球员之间换位的频率，频率过高的代价有可能是阵形被打乱。

ATTACKING STYLE：在中路进攻、攻守平衡、边路进攻中进行切换。

PRESSING：向对手施加的压力，可以想见，程度越高，体力消耗越快，如果把这个数值变成0，球员几乎都是站着踢球的。

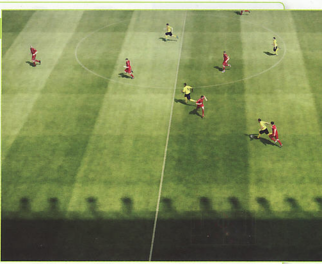
DEFENSIVE LINE：调整后卫线的站位，是老老实实待在后场还是放手一搏全部投入进攻？

COMPACTNESS：改变球队在执行战术时投入的人数。

DEFENSIVE STRATEGY：在平行站位和设清道夫之间进行切换。



新系统：特殊能力卡牌系统



在本作中，新的“卡牌系统”将会取代已存在了很久的球员的“星星特技系统”，除了增加更多的球员特技之外，“能够开关特技”是其中最大的变化，根据我们目前看到的一些新的特技卡牌名称，我们能够得到的结论就是，玩家可以通过“开关特技”来实现对某一个球员的战术控制，比方说有“EXTRA ATTACKER”特技卡牌的后卫球员，会积极投入进攻，如果你把这个特技卡牌关掉，也就相当于教练在指挥席上大喊“你给我在后卫线上老老实实待着！”

此外，这个新的卡牌系统带来的另一个变化就是球员能力表中不再密密麻麻列出所有的特技能力，而是只列出该名球员具备的特技卡牌，更加简单明了。



下面列出我们已知的一些新的特技，

ATTACK/DEFENCE：强化球员的“进攻／防守”意识。

EXTRA ATTACKER：让后卫球员积极投入进攻。

DEEP COVER：让后卫纵深掩护，位置更靠后。

OVERLAPPING RUN：俗称“套边”的边路战术，有这个能力的后卫线球员会积极与边锋球员配合，实现边路传中，就像巴萨的阿尔维斯那样。

ALL OUT ATTACK：有这个能力的球员只要开始带球，全队都往前压。

INCISIVE RUN：内切。有这个能力的球员会主动从边路内切，就像梅西那样。

MAZING RUN：差不多就是带球特技的意思，有这个能力的球员带球疾进的速度会非常厉害。

CUT BACK PASS：准确切入禁区的能力，比如亨利。

GOAL POACHER：带球突破对手的后卫线。

PINPOINT PASS：准确的传球能力，包括长传和短传。

BOX TO BOX：禁区到禁区，比赛不停，奔跑不息的工兵型球员，比如马斯切拉诺。

LONG RANGER：擅长远射。

FREE ROAMING：类型于杰拉德那样的中前场自由人。

FOX IN THE BOX：能够抓住战机的禁区内射手型球员，比如范尼。

DUMMY RUNNER：利用自己的奔跑拉开防线为同伴创造机会，比如艾托奥。

完全授权的球场，观众也不再是纸片人了！

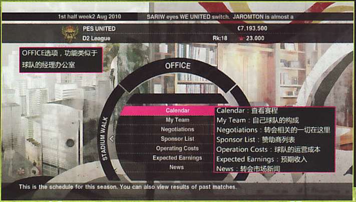


大师联赛——这次是全新的！

大师联赛自从《WE4》诞生以来，就一直是系列最重要的模式，可以说我们超过70%的《PES》游戏时间都是在与这个模式打交道。而如今，这个模式终于迎来了一次彻彻底底的革新！从界面到整个的运行系统都与之前我们所熟悉的那个大师联赛完全不一样！下面就让我们来看个究竟！









新数值：核心影响力

本作引入了一种名为“核心影响力（TOP LINE）”的数值，这个数值不同于 SHOOT、JUMP 那些数值，而是作为一个衡量该名球员在球队阵容中所起到的重要性而存在的，单从这个数值玩家就能够看出该名球员是否适合他目前的位置（或球队），比如精神领袖杰拉德之于利物浦，他的数值达到了 96，托雷斯的数值为 80，梅西之于巴萨的数值为 82，而中场发动机哈维达到了 92，亨利则只有 66……首先我们可以肯定一点，这个值是可以变化的，例如利物浦的贝纳永，让他司职前腰、中前卫和后腰就会有 3 个不同的数值。然后，决定这个值的绝不仅仅只是球员能力值的平均数，至少你还应当把他所持有的“特技卡牌”算上，在 Konami 官方出来解释这个值的意义之前，我们只能这么来理解。

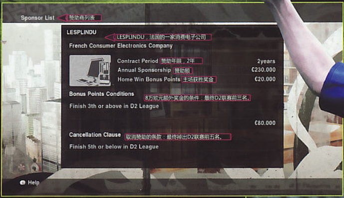
那么，这个数值的变化是如何反映到游戏中去的？暂时我们还没有准确的答案，但我们相信这个值是一种类似于“加权百分比”的存在，就好像球员的状态好坏会影响他几个主要数值的波动一样，核心影响力数值的变化应该也同样起到了这个作用，至少，你不能再拿一个数值看上去很不错的球员当万金油使了。

下面列出一些其他我们已知的球员的核心影响力数值：

利物浦：雷纳（73）、海皮亚（81）、阿格（74）、斯科特（71）、卡拉格（71）、阿隆索（78）、库伊特（77）、里埃拉（81）、贝纳永（78）、马斯切拉诺（88）、恩格戈（59）。



关键词：
真实货币
赞助商
青年军







SE 方面日前终于公布了之前在最新宣传影像中出现的银发少年的真面目，同时他也将成为《最终幻想 X III》（后简称《FF X III》）中玩家一方的第五名同伴。而伴随着新同伴庐山真面目的揭晓，有关于战斗以及敌人的新情报也陆续“袭来”。本期“前线狙击”就将以此为重点，带给您 2009 年内最值得期待的角色扮演巨作《FF X III》的最新报道。



最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーX III	日版
	2009年冬　1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII



卷入了本来与自己毫无关系的事件，难以掩饰烦躁的霍普终于失控对同伴说出一些难以让人接受的话语。

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

在绝望之中寻找希望的少年



▶失去了母亲的霍普心灵受到了极大的创伤，其悲伤与愤怒的矛头，直指将母亲卷入战斗当中的斯诺。





▶体验版中所登场的霍普的母亲，她积极地响应了斯诺“和圣府军战斗到底”的号召，拿起武器参加了战斗，却不幸在战斗中牺牲。



霍普 · 艾斯特海姆
Hope Estheim
ホープ エストハイム

原本居住在“茧”里过着平凡日子的 14 岁少年，却不想无缘由地成为被圣府“放逐”到下界的对象。在茧的边境之地，霍普的母亲因加入了民间反圣府组织“诺拉”与圣府军队的战斗而不幸丧命，所以霍普对“诺拉”的头领斯诺一直非常敌视，并抱有“复仇”的心态。从其说话的口吻等方面可以看出他其实性格有些内向、讲究礼节，但同时也时常因为过于情绪化而导致失控，说出一些让人难以接受的话。

FINAL FANTASY XIII

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

同伴用不求回报的爱，来治愈霍普的悲伤……

面对看着手中的武器感到迷惘不已而呆立在原地的霍普，香草温柔地将他拥入怀中。对失去母亲的霍普而言，没有比这更令人感到心安的时刻了……



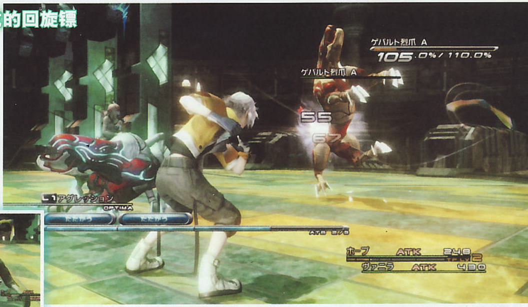


残酷不堪的现实无情打击着依然稚气未脱的少年

原本只是个在天上社会“茧”里过着平静生活的少年，却因为圣府军队突如其来而毫无理由的“放逐”而使其祥和的生活骤然改变。在失去了母亲的情况下，霍普望着手中被交予的武器只是一直站着不动，不知道究竟是因为他还年幼而难以把握自己身处的状况，还是因为眼前的现实与以往的生活之间的巨大反差使其感到迷惘呢？此外，已经可以确认的是，霍普将和闪电等人一样，是路希之一。

利用最先进技术制作而成的回旋镖

霍普在战斗中使用的武器是回旋镖，不过这并不是传统意义的回旋镖，而是隐藏着在未来世界才得以应用的高尖端技术的独特武器。在将它投掷向敌人时，只要朝着敌人挥动手臂，它就会追踪该敌人连续进行数次攻击。



全力战斗的霍普

使用出全身的力量将回旋镖向敌人投掷出去。从霍普的动作来看，其实他并不习惯于战斗，但由于年轻气盛，可以看出他是用尽全力在和敌人作战。此外，霍普和之前早已登场的香草一样，属于远距离攻击型角色，在战斗中应尽量安排在后排。



导演鸟山求的讲解

关于霍普



鸟山求

霍普在游戏的几名主要角色当中是年纪最轻的一名成员，年仅14岁。也因为这样，他拥有一颗非常容易受到伤害的心。

在“茧”的边境时，霍普的母亲为了保护他的安全，加入了斯诺所率领的“诺拉”与圣府军队的战斗，但却不幸在战斗中丧命。霍普认为母亲是因为斯诺轻率地鼓动一般平民参战才会使母亲丢掉性命的，所以他起初是怀着要对斯诺进行报复的想法加入闪电一行人的。尽管一开始时还有些犹豫不决，但复仇的想法却是非常深刻印在他心底的，究竟最后“犹豫不决”会通过什么方式转变成“决心”，他会采取何种“复仇”的行动呢？这将成为剧情的看点之一。而在这个部分还会有以“内心矛盾对碰”为主旨的戏份，将会出现足以代表《FF XIII》的震撼性场面。

在战斗当中，霍普会灵活运用回旋镖来应战，属于擅长远距离攻击的角色。他所使用回旋镖的方法将与现实世界中的情况截然不同，是以“未来的极限运动”为概念制作而成的。虽说如此，因为他的出身是个普通少年，所以其实内心还是惧怕战斗的，甚至有些时候会产生逃跑的想法，所以希望各位可以用心将他培养成勇敢的男子汉吧！此外，新的成员将在今后陆续登场，敬请期待。



伴随着霍普的登场，有关《FF XIII》战斗的细节也再次明朗——香草的奇妙武器以及其攻击方式，闪电的个人必杀技……等等，丰富的要素使得本作的战斗极具魅力，接下来就为您一一揭晓。



香草的攻击方式

香草和霍普一样，属于远距离攻击型角色。她的武器在平时会被折叠起来放在腰后，在战斗时则会展开成宛如鹿角的形状，之后从各个分支的尖端会射出 4 条钢索进行攻击，而在钢索的前端又有带分叉的针，香草便是利用武器的这些设定来攻击敌人。



与霍普一同对敌的闪电，在黑暗的夜色下，手中利刃闪耀着光辉划出一道美丽的弧线，敌人也随之被撕裂。

系列首度登场的必杀技

一口气斩杀近距离敌人的范围攻击，这就是在《FF XIII》中首度出现的闪电的招式“区域疾风攻击（エリアブラスト）”。可以看到闪电手中的剑划出了一道圆形的轨迹，而在这个范围内的敌人全都受到了攻击。在本作的战斗中，敌人所处的位置会随着战斗进行而改变，所以何时释放此招要充分考虑到敌人目前的位置。



支撑着队伍成员之间联手基础的支援系魔法

玩家们之前已经见识过了火魔法以及冰魔法这些攻击魔法，接下来要登场的是“守护（プロテス）”以及“信仰（フェイス）”这种支援系魔法。“守护”是在系列多部作品登场过的用于提升防御力的魔法，“信仰”则是在《FF IX》与《FF XII》出现过的魔法，在本作中的作用则是提升魔法攻击力。

透过魔法强化我方的能力来作战吧！



过去曾经身为路希背负了使命的人们



在有关霍普的介绍部分，官方公布的画面中出现了新的敌人，而这些敌人和剧情也有着紧密的关系，有关路希新的秘密也浮出了水面。

蜕变完成的外型

仿佛已经结晶化的躯体，以及大手掌上所附的锐利爪子等，尸骸普遍具有这几个特征。而能够发出红光，让人感受到其有一丝生命迹象的胸部也许就是尸骸的动力之源。

烙印演变而成？

尸骸神秘的胸部印记，难道是刻在路希身上的烙印最后演变而成……

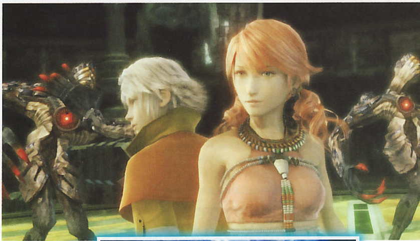


被成群的悲哀的尸骸们团团围住……



被模糊的使命所摆布的路希

在游戏早期公布的消息里我们知道身为路希是要完成法尔西所给予的使命的，但法尔西只会通过幻视这种不是非常明确的方式传达使命，所以闪电一行人可以说是在连使命的内容以及完成时限都不是很清楚的情况下就成为了路希的。他们要一边带着不知道何时就会变成尸骸的焦虑，一遍奔走于各地去试图达成法尔西传达的使命。而且，由于路希是被人敬而远之的，所以可以说闪电一行人是完全置身于孤立无援的状态。



▶▶▶ 之前影像中的敌人原来是……

在之前公布的地底湖的场面中，其实也有尸骸的存在。不过这里的尸骸和霍普一行人遇到的在外形上有不小的区别。在胸部所显露的核心上方，可以看到人类般的脸孔，显示其过去原本是人。而由此看来，尸骸也应该具有种类区别。



▲向闪电一行人发动攻势的尸骸。





◀眼睛被盖住，只露出鼻子、嘴巴、还有额头而已。

新闻资讯 前线狙击

FINAL FANTASY XIII

恋爱的物语，从此刻开始



文 九兵卫 美编 木仙

Love Plus	Konami	文字冒险
NDS Love Plus		日版
预定2009年9月3日发售	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

同时提到Konami和恋爱类游戏，我们会很自然地联想到经典名作《心跳回忆》。多年后的今天，Konami再度尝试为FANS带来了这样一款名为《Love Plus》的恋爱游戏新作，这无疑让很多老玩家眼前一亮。至于本作能否能给我们带来同样的感动，那就先来看看游戏的具体情报吧！

青涩的恋人生活

本作的舞台是被青山和绿水环绕的户羽市，主角是一名刚刚进入私立十羽野高中的转校生。在新的城市新的校园中，等待主角的也将是新的邂逅，这里将创造出一段美丽而珍贵的记忆，一切从与3名女生命运般的相识开始……



▶新的环境中会迎来怎样的故事令人期待。

精致的3D人物与CG图片

游戏中的女主角通常状态下以3D造型与我们进行各种交流，而当满足一定条件并触发特定事件后，玩家就可以看到一些精美的CG图片，这也是大幅增进和女生之间的了解与好感的机会，所以千万不要错过。



▲梦境里的特殊事件中甚至会出现由双屏演绎的精美CG图片。

属于两人的回忆



和《心跳回忆》一样，本作同样也有着春夏秋冬的季节变化设定，不同的时期可以触发不同的事件，这不仅让玩家的代入感变强，也凸显了时间在两人恋爱中的重要性。从相识到约会、从对话到短信，每一个过程都关系到恋人之间的感情变化，能否把握其中的机会得到对方的好感便是对主角最重要的考验。

◀通过一点一滴的交流来逐渐积聚两人的感情。

用触控笔实现感情交流！

除了正常的任务对话，本作还针对NDS独特的操作方式提供了一个全新的“感情交流模式”。在该模式下玩家可以利用触控笔适时地去触摸下屏幕中的女主角，比如抚摸额头或者接触双手等等。只要时机得当就能大幅提升对方的好感，直至出现心型的感情槽，这时就会一些令人心跳的情节了……



▶只有感情槽积攒到最高才能触发“心跳事件”。



姉崎宁宁

CV：皆口裕子
学级：高中三年级
血型：O型
生日：4月20日
星座：牧羊座
爱好：家务活、恐怖电影

宁宁是主角的前辈，课余时间在一家餐厅打工。成熟的外表和乐于助人的性格让她给人以稳重可靠的感觉，但有时过于被人依赖让宁宁感到困扰，其实她内心深处更希望得到他人的支持与关心。

小早川凛子

CV：丹下樱
学级：高中一年级
血型：B型
生日：8月17日
星座：狮子座
爱好：读书、音乐、电子游戏

小早川凛子虽然比主角小一年级，但从担任图书委员职务的角度来说，却是主角的前辈。喜欢读书和音乐的凛子平时总是戴着一付耳机独来独往，属于那种并不太容易接近的女生类型。

高岭爱花

CV：早见纱织
学级：高中二年级
血型：A型
生日：10月5日
星座：天秤座
爱好：钢琴、制作点心

高岭爱花和主角同年级，是网球社团的的队友。由于在学校中是一名文武兼备的优等生，所以清纯可人的爱花也是周围的同学注目的对象，只不过独立内向的性格让她总是和他人保持着距离。





ラブプラス
LOVEPLUS

©2009 Konami Digital Entertainment

战场的女武神之新篇章 在PSP上延续！

《战场的女武神 2 高卢王立士官学校》是 PS3 版《战场的女武神》的正统续作，游戏的故事设定在前作两年之后，本作依旧沿袭了其独特的水彩画风格的画面与即时的战斗系统，并大幅提升了游戏的自由度，以前作 50 万的销量作为基础，这次全新的《战场的女武神 2 高卢王立士官学校》必将是 PSP 平台上的又一大作！

文 KarinP 美编 忽悠悠



亚邦·哈迪斯

（声：吉野裕行）

继承哥哥的意志 前往战场第一线的青年

继承已故哥哥的意志而进入王立士官学校就读的 17 岁热血青年，其大胆的行动方式与正义凛然的性格深受周围同学的好评，但隐藏在其背后的真相和他所要继承的意志没有任何人知道。

征历1937年，内战爆发

和帝国长达两年的战争结束后，以排斥达尔克斯人为理由的“高卢革命军”在南部崛起，在与帝国交战中重创的正规军无法平定这次内乱，而革命军的势力却越来越大，走投无路的政府只好决定把王国士官学校的候补生作为新生力参战！

戦場のヴァルキュリア2 ™

◆ガリア王立士官学校◆

战场的女武神2 高卢王立士官学校	SEGA	策略角色扮演
PSP 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校		日版
预定2009年冬季	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

前作概要



高卢公国地图

《战场的女武神》于 2008 年 4 月登陆 PS3 平台，战斗充满了策略性以及其水彩画风格的游戏画面都受到了玩家的一致好评。在 1930 年代时空架了欧洲大陆的局势，以穿插在两国战争中的男女为游戏主角，展开传说中驰骋于战场之中女武神的一系列故事。

王立士官学校俯览



有着 200 年历史的王立士官学校是大陆中惟一的一所军官学校，在这里所有的基本设施一应俱全，更是为王国军队培养出了诸多优秀军官，随着“革命军”势力的不断扩大，士官学校也从正规军处接过了防卫南部大陆的重要任务，也同时成为了正规军的重要据点。

全新的系统令游戏性大幅提升



泽利

（声：神谷浩史）

以成为「英雄」为奋斗目标的达尔克斯人

主人公的死党，曾经遭受迫害而流亡，外表看似冷静但其实是个热血汉，对待任何事情都有着冷静的态度，和主人公的鲁莽形成鲜明的对比，其卓越的行动力得到大家的一致公认。



柯洁特·柯尔哈斯

（声：喜多村英梨）

立志成为一流医师的粗心少女

作为士官学校的新生，她有着开朗的性格，和任何人都能很快打成一片，目标是成为一名优秀的医师，而她做事总是“少根筋”的特点经常会给自己带来一些小麻烦。

选择任务前往战场



▲士官学校内的战前会议室可以选择作战的任务，而从图中可以看出可供选择的任务种类丰富。



◀ 选择完毕后进入编队选项，在出击前做好队员的准备工作，各职业的配置与战车的配置设定，这点和前作一样。



▶ 完成任务后返回学院，然后再继续任务，游戏的主线流程也包含在这些任务中。

目前的欧洲大陆局势和前作大相径庭，东欧的帝国联合（通称帝国）军正逐渐向南扩大势力，而大西洋联邦机关（统称联邦）还是与帝国之间存在着小摩擦，做为在各个小冲突中属于中立国家的高卢以及其他一些小国家来说，被战火包围已经是迫在眉睫的事了，前作中由于帝国的侵略作战失败而使得联邦有所抬头。





▲前作原创的故事构架与独特的画面都受到玩家们的一致赞同，作为一款难得的原创策略角色扮演游戏，《战场的女武神》可以说是非常成功的。



谜之少女？？？

是敌是友？拥有压倒性力量的谜之少女

一手持盾，一手持枪的少女，从她的装束来看非常像传说中的女武神瓦尔基里，但她的真实身分仍然是一个未知数。

©SEGA

经过改良的高深战斗系统 BLiTZ

在操作角色时会以第三人称视点行动，首先在场景中寻找掩体慢慢接近敌人，然后再实施攻击，这点和前作一样，而全新的改进要素会使得本作在战斗系统上更为丰富，也更耐玩。

行动画面上的重大改进



◀画面左上方的"Morale"又代表着什么呢？或许说是我方的士气值？

自由决定的育成系统，培养出你中意的角色



职业兵种在前作中就有不少，而本次的续作还可以对其进行职业强化与能力强化，在满足特定的条件后就可以从基本兵种转型为上等兵种，而在能力方面则会大幅强化，装束也会大为改观。

角色育成计划始动！

上等兵种的转换选择，装备强化！

攻击力重视型

机动力重视型



▲角色从不同的初始职业转职成上等职业，而所有上等职业总共有30种之多。

前作的各大基本兵种介绍

游戏中只有依靠不同的兵种配合才能取得胜利，玩家也需要认识到各个兵种的特点与相克关系，不同的兵种在攻击力与行动力以及防御力方面都会有很大差异，如何配置兵种并让他们发挥最大的功效是玩家们在战前所必须了解清楚的。

侦察兵	以行动力与索敌能力为特长，主要武器是标准的来复枪。
突击兵	对人攻击力最高的职业，但相对的行动能力要差一点，武器为机关枪。
对战车兵	专门对付战车的职业，其专用的火箭发射器能给战车造成巨大伤害，但移动力最低。
支援兵	在游戏中去除地雷等障碍物的职业，同时也是回复我方体力与弹药的重要人员。
狙击兵	使用狙击枪远距离攻击的职业，行动力与防御力相对较低。
战车	战车在战斗中发挥着巨大的作用，并且有穿甲弹、榴弹、机关枪等多种武器。

"BLiTZ"战斗系统介绍

系统最大的亮点就是纵览局势的战场即时解析模式与行动模式互相交替进行，这也是系统最基本的要素，在行动前了解自己的位置以及敌人的布阵，解析模式可以更好地给玩家直观上的感受，让玩家针对情势采取相应的举措。



解析模式

两个模式相互交替

行动模式



▲▶选择角色行动时会相应消耗其CP值，在回合结束时CP都会自动回复，而战车这样的强力单位行动时需要消耗双倍的CP值。

战车的作用大幅加强

本作对于战车这种特殊单位将会做出重大改进，丰富的改造路线可以让玩家打造出万能而又能力强劲的究极战车，在外观涂装上也有很多种类。可供选择，战车的性能在游戏中将有着举足轻重的地位。

▶战车的灵活运用也是要考验玩家的技术，在空旷的地方战车也可以被当作一面墙壁来掩护我方单位的冲锋。



战车的重要性超越前作！

大量特种配件的全新要素！



◀除了改造路线不同外，战车还可以安装额外的装甲配件，让战车具有更高的防御力，但前提是要满足战车的「总重量」。



各色涂装的变换



◀▲战车的迷彩选择范围非常之多，可以打造只属于你的独特"钢铁伙伴"，而涂装的出现是否意味着夜间作战的加入？



SOULCALIBUR Broken Destiny

文 纱迦　美编 anubis

灵魂能力 毁灭宿命		NBGI	格斗
PSP	ソウルキャリバー Broken Destiny		日版
	预定2009年8月27日	1～2人	5980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上

从时间上来判断，这就是本作发售前的最后一次报道了。本作绝对是今年极具分量的一款作品，游戏的画面和流畅度好得让人不敢相信，出场角色也是一个不少，仅是把星战角色换成了奎爷和当皮埃尔，而且游戏的丰富度比次世代版还要多。面对如此具有诚意的作品，我实在是无法形容了，Namco 果然棒！

改良后的一击必杀系统

4 代引入的一击必杀系统对于龟派玩家来说是个打击，如果不断防御的话，灵魂计量表就会不能减少，减到最后就会进入灵魂崩坏状态，之后对方只需按下 A+B+K+G 这 4 个键，就可以发动一击必杀技，夺取此局的胜利。

而 PSP 版中则引入另一种一击必杀系统。当对方的灵魂计量表变红时，只要同时按下 A+B+K，就会使出名为一击必杀始动技的技巧，被这一招打中之后（目前尚不得知对手防御之后能否发动）就会发动一击必杀技了。



我和我的快乐同伴们

本作新增了一个重要模式：THE GAUNTLET。GAUNTLET 这个词的意思是交叉射击、手套，无论是哪个翻译都比较怪。这个模式讲述的故事发生在 4 代结束之后，玩家成为了 4 代最终的获胜者。希尔妲没能拿到 SOUL EDEG 的力量，她的祖国 Wolfkrone 依然处于危险之中。在希尔妲的请求下玩家、希尔妲加上卡桑德拉、当皮埃尔组成了一支快乐的队伍，共同踏上冒险之旅。

这个模式的剧情相当轻松搞笑，其目的则是让玩家来学习游戏的基本系统。随着流程的推移，玩家要掌握的技巧也会越来越高端，毕竟 4 代的难度还是相当大的，有了这个系统想必初学者也会轻松不少吧。

模式的构成是一连串可以在短时间内完成的战斗任务，胜利条件则是五花八门，从最简单的“防御敌人攻击”到高深的“以特定手段打倒敌人”都有。每个任务都有时间统计，快速完成的话还会提升难度，让玩家不断挑战。至于相配套的奖励自然也是少不了的。



自创模式继续进化

首先简单介绍一下本系列的自创模式。自创模式允许玩家创建一名属于自己的角色，除了性别、面容、身高、招式之外，更重要的是能够通过数百种服饰配件来打扮这名角色。到了 4 代，就连固有角色的服饰也能随意改变，固有角色的服饰也可以给自创角色使用。无论你的追求是美学、恶搞甚至低俗，这个系统都绝对可以满足你。

从 3 代开始就狂受好评的自创模式，在本作中继续进化！4 代中收录了超过 350 种的服饰配件，在本作中数量还会继续增加。而且创作的自由度也得到了加强，每个配件都可以独立调整包括位置、大小在内的 9 个项目。另外玩家还可以为自己创建的角色拍照，拍下来的照片会在选人及其对战时反映出来。

主动爆衣系统

爆衣系统是 4 代加入的设定，当玩家受到攻击时就有可能被爆衣，爆衣之后受到的伤害会增加。4 代中的爆衣是被动的，而 PSP 版加入主动爆衣系统，只要发动主动爆衣，就可以令灵魂计量表恢复，而且发动主动爆衣的瞬间能够弹开对手的攻击。不过爆衣后的防御低下效果依然健在，因此这一招不到万不得已的时候不要使用。





©1995-2009 NBGI

ドリームクラブ Dream C Club



©D3 Publisher





文 纱迦　美编 anubis

喜欢美少女游戏的人估计早就已经盯上《梦幻俱乐部》了，这款被称为“夜店大师”的作品有着很浓厚的《偶像大师》的影子，而且预定也会走付费下载的路子，游戏的预约特典便是独家下载内容。据说《偶像大师》X360版的付费下载内容将于8月终止，看来就是给《梦幻俱乐部》让路了，NBGI和D3虽然还未正式合并，配合已经如此默契，实在令人赞叹……

梦幻俱乐部		D3 Publisher	策略
X360	DREAM CLUB		日版
	预定2009年8月27日	1人	6800日元
	对应周边未定		

游戏目的

按照官方的说法，《梦幻俱乐部》是一款以饮酒交际为主题的恋爱模拟游戏，游戏的舞台是只有具备纯洁之心方可进入的成年人社交场所——梦幻俱乐部，玩家将扮演在偶然间成为梦幻俱乐部会员的主角，体验与风情万种的接待女侍恋爱的乐趣。

本作的内容加上D3的不良履历，实在很难不让人想歪，对于如此正经的介绍我是吐糟不能了。总之，游戏的玩法和《心跳回忆》这种恋爱SLG比较接近，只有周日才能去拜访梦幻俱乐部，平时则是用来打工赚钱买礼物的，游戏会根据玩家与各个女孩子之间的关系给出最后的结局。



用糖衣炮弹打败她！



◀D3游戏的成就向来麻烦，本作说不定有全饰品收集的成就。

▶日本人特别喜欢的天使翅膀造型，几乎是扮萌的必备品。

和女孩子搞好关系的方式多种多样，最直接的方式自然是用金钱来砸死她。游戏中平时玩家可以选择打工来赚钱，打工不是重点，过程会被一笔带过，重点在于用钱来买礼物。不同的女孩子有着不同的口味，如果送得不对就会事倍功半，甚至白花钱。

不过这些礼物的作用并不仅仅只是转化为好感度数值，女孩子收下服饰类的礼物后，会在你下次拜房时穿在身上来取悦你。当她和你的好感度高了之后，更是可以让女侍以你喜欢的打扮来表演。

用迷你游戏交流感情

游戏标榜梦幻俱乐部里的女孩子都很纯洁，那么自然也有不用钱来提升好感度的办法。除了基本的饮酒聊天、言其所好之外，还有大量迷你游戏可供选择。其中包括比拼酒量、在蛋包饭上用番茄酱写字、对吃巧克力等。将女孩子灌醉之后，其神态和语音也会发生变化。

感情提高之后，玩家除了可以观看她的表演，还可以把她叫出来约会。可约会的地点包括公园、保龄球馆、电影院、美术馆、赛马场、游泳池等。



▲老实说本作就是《如龙》里的夜店萌化版。



令人心跳的试玩报告

尽管游戏还未发售，不过部分媒体已经抢先玩到了。游戏的最大卖点和《偶像大师》一样，即为观看女孩子们的精彩演出，而且本作的声优阵容更加强大。女孩子们的服饰多种多样，而且还能互相交换制服。（不过在1外行人看来貌似其打扮都是一样的吧？）游戏中同样有着玩家等级之类的设定，当玩家成为VIP会员后会有一些特殊奖励，如自由调整演出画面等。缺点就是读盘时间过长，不装硬盘的话估计会死人吧……

面红耳赤的约会事件

在和女孩子约会的时候会发生一些面红耳赤的事件，处理得当的话会令好感度大幅上升。其中包括被称为“触摸EVENT”的特殊事件，例如拍掉女孩子身上的纸片、拉住她的手等等。女孩子会根据你的动作产生不同的反应，不过如果动作不得体的话会导致其火冒三丈，好感度大减。

不过约会事件的发生还是比较麻烦的，除了人和地点外，不同的日子约出来也会有不同的事件，在没有攻略的情况下还是比较麻烦的。



人物简介（职业／声优）
后排（从左到右）：琉衣（老师／原田ひとみ）、美绪（发明家／喜多村英梨）、奈央（武术家／又吉爱）、魅杏（模特／真堂圭）、玲香（保龄球手／早水理沙）
前排（从左到右）：爱莉（机器人／儿玉明日美）、雪（点心师／水桥香织）、亚麻音（大小姐／小清水亚美）、理保（偶像／后藤邑子）、魔璃（不明／石毛佐和）



BORDERLANDS

文 星夜 美编 忽悠悠

边境之地	2K Games/Gearbox	主视点射击
多机种 Borderlands		美版
预定2009年10月20日发售	1人	售价未定
对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

几年前 Gearbox 公布了一款充满野心的科幻 FPS 游戏，以其独特的末世氛围与 RPG 的游戏元素而引起关注，被认为是一款将与《辐射 3》一较高下的大作。这款延期多时的游戏今年以全新面貌亮相，宛如设定图般精美的卡通渲染画面令人眼前一亮。在日益泛滥的 FPS 大军中，《边境之地》将以其绝对独特的画面与系统带给玩家非同寻常的游戏体验。

充满末世氛围的冒险绘卷

这是一个角色扮演射击游戏

Gearbox 表示，《边境之地》是 FPS 与 RPG 的一次联姻，他们将其定义为“角色扮演射击游戏”。本作拥有美式 RPG 常见的职业分类、技能树、迷宫探索、寻宝等要素，将 RPG 的精髓以 FPS 的形态呈现在玩家面前。玩家可以从 4 名宝物猎人中挑选一名，寻找散落于潘多拉星球上的外星科技物品。

这是一个灰尘满天的贫瘠世界，游戏刚开始，玩家身处一个破败的棚屋村。一阵轻风吹过，镜头一转，褐色、灰色与红色构成的单调的色彩勾勒出一个荒芜的世界，给人以强烈的孤独与绝望感。被 Gearbox 称为“概念图渲染技术”的全新画面处理方式让人仿佛置身于画师们描绘的末日世界之中。正当迷茫之时，一阵尖锐的机械声让主角回过神来，朝着声音的方向前进，遇到了机器人 Claptrap，它看起来有些像《机器人总动员》中的瓦力。Claptrap 带着主角逛了一圈，穿过峭壁的狭窄走道，越过层层叠叠的钢铁路障，途中可以看到这个世界中形形色色的人们，例如驾驶机车呼啸而过的强盗。在 Claptrap 的指引下，主角进入了小镇，游戏便是从那里开始。





■Gearbox不愿意使用“卡通渲染”这个词，用他们的话说，本作采用了“概念图式视觉效果”。

让你置身于设定图中的美丽画面！

©2009 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC.



▲数量无穷的武器将彻底满足玩家的需要。



▶将敌人消灭后立刻就可以看到所获得的经验值。

源自RPG的武器系统

本作采用了标准 FPS 游戏的操作方式，不同之处在于，武器的命中率与玩家的技能等级息息相关。首先是武器精确度技能，可以在技能树上升级该技能，角色等级提升后也会随之提升。其次是对特定武器类型的熟练度。与 RPG 中的武器技能值一样，使用同一种武器的时间越长，熟练度就会提升。

武器创建是本作更具标志性的一个要素。这里所说的不是用特定零配件改造武器，而是武器本身的动态生成。每种武器类型都有多种多样的组件，它们会随机组合成为不同的武器。由于组合的可能性很多，因此玩家在游戏中几乎不可能碰到两个外观相同、性能也相同的武器。大多数时候，玩家可以看到两种看起来相似，但属性天差地别的武器。

在本作的单人模式中，弹药的数量非常丰富，玩家也可以从敌人的尸体身上捡弹夹。冒险相关物品、子弹和金钱在场景中都会加亮显示，让玩家一眼就能发现，如果敌人尸体上出现光柱，就说明有物品留下。如果是武器，将会显示红色或者绿色的箭头，表示这个武器与玩家当前持有的武器相比的性能强弱。即使是性能较差的武器，也不妨带走用于转卖，以增加手头上的资金。

数百个任务并肩挑战

做任务是升级的主要手段。任务种类多样，例如杀怪物、剿灭强盗等。完成这些任务后会获得一些 NPC 的回报，例如新的武器装备或者情报。在地图上会标出任务目标所在地点。除了主线剧情外，本作的分支任务也会有 130～140 个。还有一些被称为“狗腿”的地带可以重复挑战，BOSS 会无限次重生，这是玩家练级和寻找罕见道具的最佳去处。

本作中人物等级和状态数据在单人与多人模式中是通用的，你可以上网与朋友一起完成单机模式中未完成的任务。本作采用了动态难度调整系统，根据与你并肩作战的朋友的能力等级，敌人的能力也会随之变化。多人模式中非常强调紧密援助。如果你受到太多攻击，就会单脚跪地，需要朋友的援助。与《求生之路》一样，如果在虚弱状态下不断受到攻击，就会倒地毙命，但是如果你在此时成功干掉了攻击者，就会恢复状态。

四大职业战略协作

本作多人模式共有 4 种职业：Brick 是擅长近距离战斗的壮汉型角色，能够进入狂战士状态，在遭到围攻时非常实用；Mordecai 是擅长狙击的猎人；Lilith 会释放魔法、瞬间移动以及发动范围攻击；Ronald 会建造炮台，提供火力掩护，并且抵挡前方的攻击。

不管在战斗中出了多少力，战胜敌人后得到的金钱、经验值与弹药奖励都是平均分配。至于掉落的武器则是以“先到先得”为原则，即使是极为珍贵的武器，也是归先将其捡起的玩家所有。Gearbox 的目的是让玩家更积极地投入战斗，尽量更接近敌人，不过在网络合作中，这种规则难免会在玩家间产生争端。



▶只有大胆往前冲才能得到敌人掉落的武器。



▶在这个广袤的世界中探索当然离不开各类载具。



栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 7 月 13 日～2009 年 7 月 19 日

1 NEW 勇者斗恶龙 IX　NDS

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

■ Square Enix ■ 2009 年 7 月 11 日发售■角色扮演■ 5800 日元



只要你是角色扮演游戏的爱好者，那就没有任何理由错过这款游戏。温馨而感人的主线流程充其量只算是游戏的开胃菜，而当玩家将一周目通关后，搭配可以四处移动的天之箱舟才会慢慢发现数量惊人的隐藏要素，仅“探索藏宝洞穴”就可以让游戏时间趋于无限。

本周：612 671 套　累计：2 931 603 套

2 NEW 职棒魂 6　PS3

プロ野球スピリッツ 6

■ Konami ■ 2009 年 7 月 16 日发售■体育■ 7800 日元



游戏最大的卖点仍然是系列作品一直强调的“真实性”，除了收录今年新赛季日本所有球队选手的资料外，对现实中比赛场地的高度还原以及主持人的激情解说，都让游戏过程更像是在看一场实况转播的球赛。当然不时提供的追加下载内容也是保持玩家游戏热情的主要原因。

本周：73 773 套　累计：73 773 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 3	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■ 2009 年 6 月 25 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 72291 套 ◆累计 689313 套	Wii
↓ 4	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 60611 套 ◆累计 354484 套	NDS
NEW 5	职棒魂 6 プロ野球スピリッツ 6	■ 2009 年 7 月 16 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 49832 套 ◆累计 49832 套	PS2

6 NEW 伊苏 I & II 编年史　PSP

イースI & II クロニクルズ

■ Falcom ■ 2009 年 7 月 16 日发售■动作角色扮演■ 4800 日元



从 PC 版进行移植的本作主要的受众面还是没有体验过系列作品的玩家，不但有难度选择来满足各类玩家的需要，重新绘制的人物和追加的音乐都能让游戏整体的视听感受焕然一新。当然如果你喜欢原汁原味的话，在游戏中也可以随时调回原版，属于相当体贴玩家的设定。

本周：18 660 套　累计：18 660 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 7	我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图 ぼくのなつやすみ 4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図	■ 2009 年 7 月 2 日发售 ■ SCE ■动作	◆本周 17423 套 ◆累计 89870 套	PSP
↓ 8	初音未来 DIVA 计划 初音ミク –Project DIVA–	■ 2009 年 7 月 2 日发售 ■ SEGA ■音乐	◆本周 15091 套 ◆累计 130773 套	PSP
↓ 9	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■ 2008 年 10 月 30 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 11215 套 ◆累计 824283 套	PSP
↓ 10	口袋妖怪 白金 ポケモンスター プラチナ	■ 2008 年 9 月 13 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 9156 套 ◆累计 2499291 套	NDS

《勇者斗恶龙 IX》顺理成章地再次稳坐本周的销量冠军宝座，61.3 万的周销量不但远远将其他游戏抛在了身后，同时也打破了前作发售两周后所创造的 264.3 万的销量成绩，成为系列作品中又一个值得被所有人铭记的数字。硬件方面，受《勇者斗恶龙 IX》发售的影响，近两周 NDSL／NDSi 的销量都保持在以往平均水平 3 倍以上，并且到本周为止 NDS 系列主机在日本国内的累计销量也突破了 2700 万台。

2009 年 7 月 20 日～2009 年 7 月 26 日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 1	勇者斗恶龙 IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	■ 2009 年 7 月 11 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 270305 套 ◆累计 3201908 套	NDS
↑ 2	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 73716 套 ◆累计 428200 套	NDS
→ 3	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■ 2009 年 6 月 25 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 73570 套 ◆累计 762883 套	Wii

4 NEW 企鹅的问题 × 天空 7 战士　NDS

ペンギンの问题 × 天空の 7 战士

■ Konami ■ 2009 年 7 月 23 日发售■动作■ 4800 日元



游戏的原作是颇受日本小学生喜爱的同名连载漫画《企鹅的问题》，而作为系列作品的第二弹，完全原创的故事仍然是吸引玩家的关键。主线流程中玩家会不断学会新的招式来对抗强大的敌人，首次引入的联机对战模式也由于规则多种多样，玩起来也很有趣味性。

本周：43 211 套　累计：43 211 套

5 NEW 归来！迷你机器人！快乐的大扫除！　NDS

おかえり！ちびロボ！ハッピーリッチー大そうじ！

■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 23 日发售■动作■ 4800 日元



和前段时间发售的移植作品不同，这次游戏的主题不再是与邪恶的外星人对抗，而是要求玩家通过操作迷你机器人打扫房间来发现隐藏在各个角落的宝石，并用它们换取资金购买各种家居用品，最后将主人的房间打扮得更加华丽与舒适，颇有几分经营类游戏的味道。

本周：34 745 套　累计：34 745 套

6 NEW 块魂赞歌　PS3

块魂 TRIBUTE

■ NBGI ■ 2009 年 7 月 23 日发售■动作■ 5800 日元



游戏给人最直观的感受就是首次对应 1080p 的高清显示后，无论是场景还是物件都体现出一种独特的美感，配合可以随意调节的“铅笔画”等画面风格，玩家经常会忘记自己的任务而沉醉其中。对应六轴的操作主要增加了角色新动作，合理运用可以大大提升收集物件的效率。

本周：28 485 套　累计：28 485 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 7	家庭教师杀手 REBORN DS 火焰决战 × 未来超爆发 家庭教師ヒットマン REBORN!DS フレイムランブル × 未来超爆発	■ 2009 年 7 月 23 日发售 ■ Takaratomy ■动作	◆本周 27536 套 ◆累计 27536 套	NDS
↓ 8	职棒魂 6 プロ野球スピリッツ 6	■ 2009 年 7 月 16 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 21781 套 ◆累计 71613 套	PS2
↓ 9	职棒魂 6 プロ野球スピリッツ 6	■ 2009 年 7 月 16 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 20938 套 ◆累计 94711 套	PS3
↓ 10	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■ 2008 年 10 月 30 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 18008 套 ◆累计 842291 套	PSP

本周榜单和上周相比变化不大，惟一的亮点就是《勇者斗恶龙 IX》累计销量已经突破 300 万，成为任天堂在日本地区发行的销量第三的作品（第一位《Wii Fit》、第二位《Wii Sports》），并且很有可能在短时间内向 350 万的新目标发起冲击。另外上榜的四款新作都普遍出现了首周销量较前作略微下降的情况，这应该与暑假期间玩家都集中补完老游戏而暂缓新游戏的购入计划有一定关系。

数字风云榜

堆砌与滚动的狂想曲

说到"块魂"这个名字，即便是没有玩过系列作品的玩家或多或少都会对游戏中标志性的猥琐国王印象深刻。系列的初代于2004年3月18日发售，讲述由于喝醉的宇宙国王无意识地破坏了原本完整的星空，可怜的王子只好被任命前往地球收集各种物品，用于填补星空的残缺而展开的爆笑故事。而也正是由于这个特殊的背景设定，游戏的玩法也没有其他动作游戏来得复杂，基本上玩家只需要操作主人公到处滚动就能完成各种收集任务，任何一个没有游戏基础的人都能很快上手并融入欢快而搞笑的气氛中，再加上游戏在强调收集的同时还为玩家准备了各种物品的详细解说，穿插其中的时尚元素更是让人受益匪浅。

从系列发展至今，游戏最让人称道的两个元素就是独特的画面风格和配乐。在全多边形堆砌而成的关卡中，玩家几乎可以将自己所见的物品收入囊中，而随着"雪球"越滚越大，玩家能够探索的区域和能够吸收的物品都会发生相应的变化，让看似单纯的游戏方式多了几分对"整体规划"的要求。尤其是想完成全物品收集，操作技巧和敏锐的观察力都是不可或缺的。另一方面，搭配可爱画风出现的音乐最让人惊喜的地方就是引入了很多"歌曲"，不但调动玩家情绪的效果远远高于传统的"纯音乐"，这一特色更是受到了当时玩家的追捧，在保证销量不断攀升的同时也为游戏夺取各类游戏大奖奠定了良好的基础。最后让我们一起来看看系列作品到目前为止的销量数据，只要你喜欢借由游戏来放松休闲，那说不定这将是你的一个最佳选择哟！



◀猥琐国王和皇后不但造型充满特色，极大的身高差距也有一种独特的喜感。



▶《橡皮男孩》从某种意义上讲也属于系列的衍生作品，有条件的玩家可以从PSN上下载。

系列作品销量一览

名称	发售时间	平台	累计销量（套）
块魂	2004.3.18	PS2	155869
人见人爱！块魂！	2005.7.7	PS2	116130
我和我的块魂	2005.12.22	PSP	28632
美丽的块魂	2007.10.18	X360	25760
解谜块魂	2009.3.25	NDS	14568

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	7月13日～7月19日	7月20日～7月26日
1	NDSi	1 630 349 台	96 986 台	80 362 台
2	PSP	1 219 783 台	24 053 台	30 523 台
3	Wii	678 463 台	20 807 台	23 995 台
4	PS3	608 677 台	8 865 台	8 997 台
5	NDSL	334 668 台	9 932 台	12 385 台
6	X360	240 374 台	2 899 台	3 080 台
7	PS2	138 764 台	3 352 台	3 305 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年6月28日～2009年7月4日



1 拳击之夜4 X360

Fight Night Round 4

■EA ■2009年6月23日发售■体育■上周排位：1

除了强大的自创人物系统，游戏的快节奏也对玩家作为一名真正的拳手提出了挑战，适应之后更是能在瞬息万变的比赛中体验到爽快感。系统设定的不严谨算是一个不大不小的毛病，虽然无意识地攻击往往能达到意外效果很照顾新手玩家，但发生的频率过高却失去了比赛的策略性。

本周：110 266套　累计：379 208套

排名	游戏	发行/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
2	Wii Fit Wii Fit	■EA ■2009年5月19日发售	■体育■上周排位：–	85800套	8730012套	Wii
3	拳击之夜4 Fight Night Round 4	■EA ■2009年6月23日发售	■体育■上周排位：2	66987套	221629套	PS3
4	EA运动活力 EA Sports Active	■EA ■2009年5月19日发售	■体育■上周排位：5	52433套	767294套	Wii
5	狂野西部 生死同盟 Call of Juarez:Bound in Blood	■Ubisoft ■2009年6月30日发售	■主视角射击■上周排位：–	50901套	50901套	X360
6	苍翼默示录 BlazBlue:Calamity Trigger	■Aksys Games ■2009年6月30日发售	■格斗■上周排位：–	50505套	50505套	PS3
7	苍翼默示录 BlazBlue:Calamity Trigger	■Aksys Games ■2009年6月30日发售	■格斗■上周排位：–	48619套	48619套	X360
8	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	■THQ ■2009年5月19日发售	■格斗■上周排位：7	48163套	604600套	X360
9	马里奥赛车Wii Terminator Salvation	■Nintendo ■2008年4月27日发售	■竞速■上周排位：–	45507套	7031024套	Wii
10	虐杀原形 [Prototype]	■Activision ■2009年6月9日发售	■动作■上周排位：6	44578套	443093套	X360

2009年7月5日～2009年7月11日

排名	游戏	发行/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售	■体育■上周排位：2	68842套	8798854套	Wii
2	拳击之夜4 Fight Night Round 4	■EA ■2009年6月23日发售	■体育■上周排位：1	57483套	436691套	X360
3	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售	■竞速■上周排位：9	48998套	7080022套	Wii
4	拳击之夜4 Fight Night Round 4	■EA ■2009年6月23日发售	■体育■上周排位：3	43853套	265482套	PS3
5	EA运动活力 EA Sports Active	■EA ■2009年5月19日发售	■体育■上周排位：4	40217套	807511套	Wii
6	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	■THQ ■2009年5月19日发售	■格斗■上周排位：8	39935套	644535套	X360
7	虐杀原形 [Prototype]	■Activision ■2009年6月9日发售	■动作■上周排位：10	34019套	477112套	X360
8	大棒球联盟2 The BIGS 2	■2K Sports ■2009年7月9日发售	■体育■上周排位：–	32481套	32481套	X360



9 狂野西部 生死同盟 X360

Call of Juarez Bound in Blood

■Ubisoft ■2009年6月30日发售■主视角射击■上周排位：5

游戏很好地表现出了西部牛仔的狂热与激情，与敌人交战时不但有很多逼真的爆炸效果，扑朔迷离的剧情更是牢牢抓住了玩家的心，让人产生不断游戏下去的欲望。难度偏低和某些场景切换过快是影响游戏体验的主要因素，推荐两个玩家双打会更加有趣。

本周：28 270套　累计：79 171套

排名	游戏	发行/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
10	泰格伍兹PGA巡回赛10 Tiger Woods PGA Tour 10	■EA ■2009年6月8日发售	■体育■上周排位：–	27865套	297442套	Wii

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期短波仍然主打关注作品的最新情报，其中最让自己意外的莫过于《闪电十一人 2》双版本发售的消息，看来这次以创意制胜的 Level-5 对新作是充满了信心，至于类似任天堂的独特销售方式能否获得成功，就让时间来证明这一切吧。

由于 Wii 拥有最多的轻度玩家和低龄玩家，因此以这类玩家为主要目标的动漫改编类游戏正全面以 Wii 为主力。本次美版游戏短波的主题就是 Wii 的动漫改编类游戏，虽然此类游戏通常质量堪忧，不过如果只是浅尝的话，也许能发现一些亮点。

超时空要塞 终极边界

PSP ■マクロス アルディメット フロンティア ■日版
动作 ■NBGI ■预定 2009 年秋季发售

在第 230 期杂志中，我们已经向大家介绍了有关这款游戏的诸多要素。最近，NBGI 官方又公布了一些游戏的细节内容，而其中最令人关注的自然要数《超时空要塞 II》的加入了。相比系列之中的其他作品来说，《超时空要塞 II》在诸多设定方面都显得格格不入，但由于采用偏离世界观主线的故事剧本，因而在系列的爱好者眼里有着"平行时空中的《超时空要塞》"之称。



更新·支援角色系统

上一次的报道中已经对这个新系统进行了简单的介绍，而从最新的消息中可以得知，前作中加入的针对主人公角色的技能系统将针对新游戏的支援角色系统进行细微的调整。在前作中，技能芯片作为辅助道具装备于主角身上，而这一次则改为支援角色所持有。

《超时空要塞 F》剧场版公开纪念特别版

为配合 2009 年 11 月 21 日上映的剧场版动画——《超时空要塞 F 虚空的歌姬》，届时本作也将推出特别版。目前，这个游戏的特别纪念版正在制作之中，它在内容上究竟与普通版会有什么样的区别，目前还不得而知。不过对于系列的狂热爱好者来说，这款特别版自然是有着非同寻常的意义啦！





[文：炎骑士]

神眷之力

PSP ■エクシズ・フォルス ■日版
角色扮演 ■Atlus ■预定 2009 年 11 月 12 日发售

[文：晴天]

许久没有原创新作公布的 Atlus 终于开始向掌机游戏进军了，这次游戏的主题虽然还是围绕"光明与黑暗"而展开，但选择性别不同的主人公展开各自的故事，并最终会合到一起决定世界的命运，还真让人找回了那种"命运交织"的独特感觉。当然本作的另一大特色就是根据玩家在不同事件中的选择会改变游戏的结局，如果想玩到游戏的全部内容，多周目自然也是跑不了的了（笑）。



世界的重生与毁灭 将由你来决定

继承神力的勇者们

游戏的故事发生在名为"贝尔修"的世界，由于远古时代破坏之神在与"创生神明"的战斗中落败，所以大陆被当时留下的"漆黑断崖"分成了"光辉"和"常暗"两个地域，而失去肉身的破坏之神并没有就此而消亡，而是将自己的神力转移到了其他人的身上，他们正是左右世界命运的主人公！

活用神器的战斗

游戏的战斗采用传统的指令式回合制战斗，根据玩家将 3 名队员分配到"前方"、"中央"、"后方"的位置不同，攻击的命中率和威力也会发生相应的变化。



▶根据同伴的特色来分配站位是确立优势的首要条件。

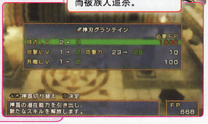


◀所有的技能都是引出神器之力来进行释放，当左上角的计量槽达到满值则可以发动威力巨大的必杀技。

强化神器

根据故事的设定，所有的同伴都会持有各自的神器，而通过消费战斗后获得的 FP 可以对它们进行强化，从而衍生出更多实用的技能。

▶游戏的成长系统非常简单明了，任何玩家都能按照各自的喜好来强化角色的能力。





光明路线

拉斐尔特 声优 大河内雅子
可以轻松操纵大剑的年轻剑士，为了传达妹妹的预言而前往帕尔菲娜大神殿。

露菲娜 声优 后藤邑子
拉斐尔特的妹妹，在使用神器后预见了光辉地域即将到来的危机。

塞西莉亚 声优 小清水亚美
在帕尔菲娜大神殿侍奉神明的 17 岁巫女，出身于世代都任职高位神官的艾玛克莱特家族。

伊库尼斯 声优 清水一贵
生活在"深渊龙洞"中的龙燐族男子，因为触犯了"杀害同族"的禁忌而被族人追杀。

黑暗路线

古力克 声优 三浦博和
被反帝国组织雇佣的兽勇族战士，虽然拥有强健的体魄，但做事情缺乏思考。

雷万特 声优 日野聪
军事国家罗正巴姆所属的骑士，为了讨伐反帝国组织而前往精灵之森，并无意间唤醒了破坏之神的力量。

伊蕾妮 声优 田中理惠
罗正巴姆王国的公主，因为某件事情而堕入黑暗并进行战斗。

谢尔 声优 茅原实里
居住在精灵之森的精灵族少女，目睹了雷万特觉醒后决定和他一起行动。

特别提示 玩家在一开始决定主人公的性别后就会展开对应的故事，但由于男女双方实际会合的时期是游戏终盘，所以我们能够体验到更相对完整的故事，而并非像其他同类游戏一样，只存在初期剧情上的不同。

PSP | 寒蝉哭泣之时 雀 | 2009 年 11 月 12 日发售 如果大家还记得我们曾经在短波中介绍过的本作街机版，那么这次推出的 PSP 版估计又会让众多掌机玩家兴奋不已。除了保留街机的两大模式外，PSP 版同样增加了原创的故事模式，其中上演的爆笑生活一定会让你发现有别于作品整体风格的另外一面。

超级机器人学园

NDS 策略角色扮演 ■スパロボ学园 ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 8 月 27 日发售

为了成就，纱迦最近花时间把 X360 游戏《超级机器人大战 XO》的在线对战模式（也就是《超级机器人对战》）升到了最高级，对这个充满创意的模式又有了新的认识。也正因为如此，看看本作的情报，感觉完全就是《超级机器人对战》掌机版，只是换了机体换了人，惟一的变化大概就是猜拳系统了。

掌上的《超级机器人对战》



▲自爆战术早在X360版里就已经相当实用了。

变形和交代

在战斗中可以使用的指令，除了精神、攻击、防御、回避之外，还有变形和交代。变形相信大家都很熟悉了，交代则是让待机的队员与场上队员交换。不过变形和交代在本作中还有更大的意义，因为部分机体特性是在变形和交代时才会发动的，其中不乏一些相当强劲的技能，借此一发逆转也是可能的。

▼变形时令地形切换也是相当常见的战术。

特性

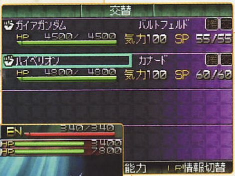
特性是传统《机战》中没有的，它们会对战斗造成很大影响。特性分为机体特性、机师特性、武器特性 3 种。机体特性是最主要的特性，它可以分为两种，一种是无条件发动的，另一种是有条件发动的。这里的条件包括机体 HP 低下、出击一定时间、机师具有某种能力等等。机师特性和武器特性与机体特性类似。

在官方举出的例子中，ボスボロット的机体特性是自爆的威力 1.2 倍，在 X360 版中甚至还有自爆威力两倍的机体，是以弱胜强的典型例子。而ヴォルケイン改的机体特性是 HP 一半以下时自动附加觉醒效果，这样就能每回合攻击两次。



▼剪刀状态下的毁灭高达就是由史黛拉来开了。





◀本作似乎去掉了X360版以点数编成的系统，改为4机一队。

猜拳系统

X360 版也有类似的系统，每一回合开始都会猜拳，获胜的一方将赢得行动力的奖励。本作则是为每个机体都设置了剪刀、石头、布这 3 种特性。石头（グー）的特性是攻击力高，剪刀（チョキ）是 HP、EN、装甲值高，布（パー）的特性届于石头和剪刀之间。两个机体之间猜拳的结果，会造成伤害 ±500 点的差值。

不过有趣的是选择剪刀、石头、布这 3 种特性除了会对机体能力造成影响之外，还会影响到机师。拿《高达 SEED D》的毁灭高达来说，选择石头的话机师就是スティング，选择剪刀和布的话则是ステラ。

［文：纱迦］

沙加2 秘宝传说

NDS 策略角色扮演 ■SaGa2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY ■日版 ■Square Enix ■预定 2009 年 9 月 17 日发售

随着发售日的临近，关于《沙加 2 秘宝传说》的具体情报也陆续与我们见面。虽然世界观与前作相同，但是本作的角色、成长以及战斗系统都进行了大幅的改进与强化，新老玩家都有足够的理由来体验这款当年名作的巨大魅力。

连接命运的无形之线！

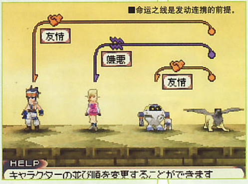
命运之线

看过我们之前杂志介绍的玩家应该知道，“连携攻击”是本作战斗中最重要的组成部分之一，而直接影响“连携攻击”发动的，就是我们这里为大家介绍的关键道具——命运之线。游戏中的连携技总共有 300 种以上之多，通过这些效果各异的华丽技能，战斗变得更加爽快与刺激。



■命运之线是角色之间关系的最直接体现。

■命运之线是发动连携的前提。



SSS系统

除了对连携攻击的影响外，不同角色之间的命运之线还会令游戏的剧情产生重要变化，游戏中将这一系统命名为“SSS（剧情同步系统）”。具体地说，各种命运之线会给玩家的队伍带来不同的称号，称号的变化又能引起主线剧情之外的支线故事发展，从而带来一些特殊事件的发生，甚至玩家还可能因此获得重要道具或装备。可以说 SSS 系统让游戏的可玩要素大幅提升。

■卡伊的魔法攻击是队伍中不可缺少的战斗力。





父亲

主角的父亲在其很小的时候离家后便一直下落不明，寻找父亲也是主角冒险最初的动机。然而当探寻秘宝的旅行不断深入，关于父亲失踪的真相也渐渐浮出水面。等待主角一行的，将是一个谁也预想不到的事实……

关键人物



▲难道父亲也会加入到主角的战斗吗？



卡伊

拥有强大魔力的卡伊是伊西斯神殿的神官，治愈冒险中受伤的旅人是她平时在神殿中的主要工作。为了指引并找出秘宝的下落，卡伊加入了主角一行冒险的队伍。正是由于有了她的帮助和援护，主角们的战斗也变得更加轻松。

［文：九兵卫］

NDS｜偶像大师 深情之星｜2009 年 9 月 17 日发售

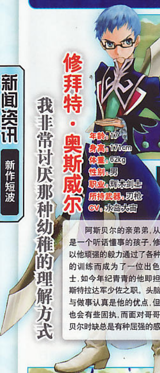
虽然以常理来判断系列作品的受众面是“宅男”，不过这次爆出主人公之一“秋月凉”是男性的新闻后，估计不少“腐女玩家”也会对本作投来关注的目光。如此离奇的设定其实更让人对游戏的故事发展充满了好奇，不知道成为偶像的过程中又会发生什么意外情况呢？

圣恩传说

Wii 角色扮演 ■Tales of Graces ■NBGI ■日版 ■预定 2009 年冬季发售

继男女主角公布之后，圣恩传说又有两名新同伴加入，而这两名同伴则是《传说》系列中惯有的角色，而他们和主角阿斯贝尔又是怎样一起踏上路程的呢？

两位新同伴公布





A模式的双剑技 雷牙招来

［文：阳光学员 KarinP］

修拜特·奥斯威尔

我非常讨厌那种幼稚的理解方式

年龄：17
身高：171cm
体重：62kg
性别：男
职业：辉术剑士
所持武器：刃枪
CV：水岛大宙

阿斯贝尔的亲弟弟，从小就是一个听话懂事的孩子，修拜特以他顽强的毅力通过了各种艰苦的训练而成为了一位出色的剑士，如今年纪青青的他即担任了斯特拉达军少佐之职。头脑冷静与做事认真是他的优点，但有时也会有些固执，而面对哥哥阿斯贝尔时缺总是有种屈强的感情。



B模式的双枪术 レールアロール

■从剑转变为双枪攻击，速度极快。



西莉亚·邦斯

是我要求跟你们一起走的，我已经有觉悟了

年龄：18
身高：160cm
体重：47kg
性别：女
职业：治愈士
所持武器：短剑
CV：河原木志

生活在兰特的少女，性格开朗、乐于助人、对人非常亲切，在兰特深受人们的喜爱。西莉亚从小就对一直是青梅竹马的阿斯贝尔怀有好感，但作为一名治愈士她却积极地为救治他人而奔走，并没有仔细考虑过自己的感情。由于从小都是在兰特长大，所以西莉亚的心中比谁都渴望为建设故乡而出力。



A模式的投剑技 神雷招

■攻击范围大，面对复数敌人时很有效。



■用于回复我方体力的上级治疗术。

B模式的治疗术 ナース

闪电十一人2 威胁的侵略者

［文：晴天］

NDS 角色扮演 ■イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ■日版 ■Level-5 ■预定 2009 年 10 月 1 日发售

虽然本作在前作发售不久后就已经公布，之前也陆陆续续放出了各种新要素来吸引玩家的眼球，不过真要算最具冲击力的消息，那就莫过于"游戏将分为两个版本发售"了。在"火焰"和"冰雪"两个版本的游戏中，以下将为大家介绍的不同之处摆明了就是让玩家两个版本照单全收，现在考验你是否是系列作品真饭的时候来了！

双版本带来的双重冲击

区别① 挑战球队

由于游戏最核心的内容就是与不同的球队进行比赛，所以"火焰版"中将出现名为"太阳烈焰"的球队，"冰雪版"中则是"钻石星尘"。不同的球队同样也注定了他们所使用的能力也会有很大的差别，要想在比赛中获胜，没有强力的队员肯定是不行的。





区别② 球员和球衣

在之前的报道中我们已经为大家介绍了本作的战斗舞台将延伸到整个日本，所以这次两个版本中也设计了不同的球员和球衣，目的就是让两个版本的玩家能够通过无线网络进行数据交换，让自己的好友遍布全国各地。





区别③ 必杀技

既然有不同的球员，那么不同的必杀技也是两个版本育成角色的差异之处，这也是影响两个版本中与对手比赛时将采用何种战术的主要因素。





区别④ 恋爱故事

新作中最大的看点就是引入了更有趣的"恋爱故事"，而可以和主角们产生交集的女生在两个版本中也是不同的。例如"火炎版"中会有学院理事长的女儿雷门夏末，"冰雪版"中则是负责球队管理的木野秋。





忍者龙剑传Σ2

PS3 动作 ■NINJA GAIDEN Σ2 ■Tecmo ■日版 ■预定 2009 年 10 月 1 日发售

［文：纱迦］

除了新增的 3 名女性角色，《忍者龙剑传 Σ2》最吸引人的地方当然是协力模式！现在就让我们来看看本作的协力模式吧！

两人同心，其力断金！

1.选择任务



协力模式并不是两人合作过故事模式，而是一个名为 TEAM MISSION 的全新模式，在标题画面中选择该项即可进入。不是故事模式的话虽然有点令人失望，但这也说明协力模式将是全新的关卡。从目前的资料来看协力模式至少有十个全新的关卡，而且同样有多种难度可以选择。

2.选择角色

选定关卡之后就要选择角色。本作共有一男三女共 4 名角色可以选择，每个角色都有数套服装，选择角色之后还要顺带选择武器和忍术，看来为了保证流畅性，在协力模式的关卡中是不能更换武器和忍术了。值得一提的是协力模式亦可单打，单打时你的伙伴将由电脑来控制。

3.开始挑战

在协力模式中，每关的最后都有强力的 BOSS 出现，必须将其打倒才能过关。如果玩家两人间任意一人的体力变为零，游戏就会失败，因此在高难度下还是比较麻烦的。而在协力模式中可以使用的角色和武器，是随着故事模式的进度来增加的，因此大家还得先通关一遍故事模式再来挑战比较好。



■本作的新增BOSS——御婆，它曾在NDS版中登场过。

Wii｜珍稀运动｜2009 年 10 月 29 日发售

和模拟现实运动的真实性比起来，本作的恶搞程度才是吸引人的最大亮点。在游戏中玩家可以体验到"投金枪鱼"、"搬家具赛跑"等形式诡异的十项运动，而且配合主持人不断变化的造型和笑料百出的解说，与好友同乐时更能营造出热闹欢快的气氛。

漫画超级英雄战队

Wii 动作 ■Marvel Super Hero Squad ■美版 ■THQ ■2009年第四季度

本文为Wii版，本作另对应PS3、PS2、PSP、X360、NDS版。

Q版超级英雄大乱斗！



■不管是英雄还是反派，都将以Q版的形态登场。

每年都会有大量的超级英雄类游戏推出，其中也不乏将各种超级英雄融合在一起的游戏，但这款《漫画超级英雄战队》却令人耳目一新。这是一款为低龄玩家打造的游戏，总共有20多名来自Marvel公司的超级英雄可以操作，全部以Q版的形象登场，并且有多套服装可以选择。

游戏发生在“超级英雄城市”，Marvel多部作品中的标志性建筑都可以在这座城市中看到。游戏流程主要分为冒险与战斗模式，冒险模式可以同时选择两个超级英雄投入作战，战斗中可以在二人之间随意切换操作。该模式可以双打，第二名玩家随时都可以参与战斗，也可以随时退出，当朋友退出时，另一名超级英雄将自动交由AI控制。在每个关卡之间，还有一些以QTE方式进行的迷你任务，玩家要根据屏幕的提示挥舞遥控器手柄。

战斗模式是一个非常适合四人玩的大乱斗游戏，类似于《任天堂全明星大乱斗X》。每个超级英雄都有自己的招牌必杀技，用特定的手柄晃动方式就可以发动，至于那些能够飞行的角色，可以左右倾斜遥控器手柄控制其飞行方向。



◀4人玩的战斗模式最适合与朋友分享。



▼与朋友协力闯关将会事半功倍。

[文：阳光成员 清国倾城]

忍者神龟大乱斗

Wii 动作 ■Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up ■美版 ■Ubisoft ■2009年9月22日



■部分角色有些《忍龙》的味道。

《任天堂全明星大乱斗X》小组又一力作！

今年是《忍者神龟》诞生25周年，拥有其游戏版发行权的育碧有多部作品正在开发中。这款《忍者神龟大乱斗》是由负责开发《任天堂全明星大乱斗X》的Game Arts工作室制作，并且请到了Team Ninja的插画师，《忍者神龟》的创作者Peter Laird参与了单人模式的剧情制作，漫画版出版商Mirage也提供了原作的几位主要创作者参与本作的开发。

游戏系统方面本作与《任天堂全明星大乱斗X》有很多相似之处，在关卡结构方面也有很多共通之处，玩家在战斗过程中会进入舞台的其他地区，例如在下水道关卡战斗时，不小心踢翻箱子，会有污水冲出将忍者神龟冲到一个充满鳄鱼的场所。

本作拥有很强的关卡互动性，玩家可以利用场景特征做出飞檐走壁、空中飞踢等动作，或者利用杆子做出跳跃飞踢。场景中危机四伏，例如在旅馆天台上战斗时，如果不小心被对手打到广告牌上，就会被其中的高压电流消耗掉大量HP。利用环境特点攻击对手可以获得意外收获，例如将水塔打翻，对手就会被汹涌的水流冲走。在场景中还隐藏有披萨饼可以回复HP。

[文：星夜]



■利用场景特点作战是本作的关键所在。



■场景中的某些角落往往别有洞天。



▲在平台动作部分可以使用阿童木更为多样的战斗能力。



▲玩家可以用找到的各种道具对阿童木进行升级。

今年10月，3D电影《阿童木》将唤醒人们的儿时回忆，而同时推出的游戏也将全面3D化。本作开发商High Voltage Software之前的代表作是Wii的话题大作《暗渠》。本作剧情以电影版为背景，讲述阿童木对抗史东总督和他的机器人军团，拯救Metro City。

本作参照了Treasure制作的经典游戏《阿童木 心之秘密》，是一款横卷轴的飞行射击游戏，虽然采用全3D的游戏画面，但却是在一个2D的平面上进行。飞行射击部分占游戏的40%，还有60%是平台动作部分。本作剧情模式流程为6～8小时，还有一种竞技场模式，是回合制的生存战，可以单人或多人玩。与过去的绝大多数飞行射击游戏一样，本作可以多人玩，而且第二名玩家可以随时加入或退出。游戏操作与传统飞行射击游戏和平台动作游戏一样，或者也可以选择动作感应的操作方式。

[文：星夜]

▼与电影版一样，本作中的阿童木不再是穿着红靴子、光着膀子的经典形象，而是穿上了一身蓝衣黑裤。



经典玩法重塑童年经典！

阿童木

Wii 动作 ■Astro Boy: The Video Game ■美版 ■D3 Publisher ■2009年10月20日

本文为Wii版，本作另对应PS3、PS2、PSP、X360、NDS版。

NDS | 怪兽终结者 | 2009年冬季发售 游戏的故事背景被设定为人类向银河系其他行星探索的时代，不过实际的游戏方式却有明显模仿“《怪物猎人》系列”的痕迹。玩家在不同的星球上通过消灭怪兽可以获得各种素材来开发新的装备，而在面对强大的敌人时，合理利用多人联机模式也会使攻克难关更加轻松。



目前Xbox LIVE上掀起的“暑假ARCADE五连发”在截稿前已经发售了三款游戏，各自的评论也都在下面可以看到，不过最令人期待的由Epic Games操刀制作的《暗影危机》得要等到下期才能玩到了。其实无论是LIVE还是PSN的下载游戏，我个人认为最重要的一点是创意，因为这些游戏不可能投入大成本制作，更多地是把心思放在了“如何吸引玩家”这一点上，也就是俗称的“游戏性”这东西。近期的《垃圾箱》和《植物大战僵尸》都还不错，推荐大家去试一试。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×1

怪物猎人 3 tri



黄金珍藏

推荐玩家人群

●《怪物猎人》FANS。●喜欢和同伴合作游戏的玩家。●喜欢收集要素的玩家。

总分 29

雷电

《怪物猎人3 tri》是系列从诞生至今变化最大的一作。舍弃了之前为人熟知的经典怪物，只保留了雌雄火龙和双角龙，其他十几种BOSS级怪物都是全新的！怪物设定的意向进行了大胆地变革，这和系列之前的怪物大多源自现实的怪物稍有不同，进入游戏就不难发现所有敌人都更加古怪，身体的构造非常霸道，充满野性，给人的第一感觉就是力量、暴力和凶残。这给所有的玩家都带来十足的新鲜感，开荒的过程刺激且充满乐趣，研究新怪物的战法是玩家的一大乐趣来源。本作的主题是水，水战大概占了1/3的比例，水中战斗大大超乎所有人的想象，过程丝毫不拖沓，也没有任何操作不便的感觉，只要经过小段时间的适应，领悟其中的道理后就会如鱼得水。整个系统更加体贴，素材、技能的及时帮助信息和备忘录非常方便。村的要素非常丰富，单机就可以玩上上百小时。线上“街”模式将MH3的生命力延续至最长，独有的上位任务和几只最强的怪物是每个猎人都不能错过的内容！这是目前能玩到最好玩的游戏之一。



九兵卫

虽然发售前就已有预感，但还是没想到游戏的变化会如此之大。本作不仅对系列以往的武器重新洗牌，怪物的阵容也大幅更新，对于那些跟随系列一路走来老猎人而言，看到这样大刀阔斧的改进会感到非常欣慰。更真实的生态、更凶猛的怪物、更爽快的武器，都让游戏无愧于“3”的称号。如果要说惟一的“遗憾”，那就是本作厚道的单机任务并不代表游戏的全部，因为线上模式实在是太丰富了，简单明了的网络据点以及流畅的联机过程让每个猎人都能尽情享受狩猎的乐趣！

晴天

新加入了怪物耐力设定，怪物的每一招都会消耗耐力，疲劳状态的加入让狩猎过程更加丰满。包括保留下来的火龙和双角龙在内的所有怪物都能给人完完全全的新鲜感，狩猎的过程充满了各种惊喜。大胆减少武器种类，原有武器增加了大量攻击动作，战术更加多变，敌我双方的判定也更加严格，不会出现之前莫名其妙就被击中的情况。增加了守护符装备栏，技能系统大幅度强化，配装值得研究的部分更多。线上模式拓展度极广，网络稍好的话，联机就很流畅。

■全面进化的最强《怪物猎人》

■Wii■DVD-ROM■Capcom■モンスターハンター3（トライ）■动作■2009年8月1日■1～4人■对应Wii经典手柄（Pro）

对决传说



推荐玩家人群

●“《传说》系列”FANS。●喜欢乱斗类游戏的人。●想和朋友进行联机对决的玩家。

热血推荐　总分 24

九兵卫

撇开FANS对游戏中系列经典角色的感情因素，本作的战斗部分值得商榷。尽管战斗要素基本继承了《薄暮传说》，但NPC“灵活”的行动却令玩家郁闷，主线剧情中的部分路线难度过高、略长的读盘时间也多少影响了玩家的热情。不过本作的联机很棒，是一款非常适合与人同乐的乱斗游戏。

玛娜

游戏对于多个系列的《传说》在剧情上都有着原创要素，但紧扣原作的主旨也不会让玩家感到違和太大。对战时要考虑的细节很多，有时会让玩家反应不过来，在与一些宿命角色对抗时的紧张与激动让人大呼过瘾，战斗中的上跳与技术连携稍稍存在一些弊病。另外，本作的音乐也非常值得称赞。

晴天

集结了35名“《传说》系列”新老角色的本作，对于FANS来说无疑具有极大的吸引力。游戏不但保留了原作人物造型与招式，甚至连BGM以及胜利庆祝动作都进行了还原。而主线模式“世界树对战”的内容也十分丰富，全路线近30小时的游戏时间加上各种有趣的分支剧情，堪称厚道无比。

■《传说》角色大乱斗

■PSP■UMD■NBGI■Tales of VS.■动作■2009年8月6日■1～4人■对应Wi-Fi联机功能

块魂赞歌



推荐玩家人群

●平时没事随便拿来放松一下的玩家。●想与全世界同好争排名的玩家。●有强迫症的玩家。

总分 23

多边形

虽然作为系列粉丝我还是会毫不犹豫地购入这款游戏，但是这个系列从诞生之初到现在几乎没有本质上的进化也多少让人觉得有些腻味。游戏看起来好像X360的加强版，实际上原创的要素也还是很多的，大量“变态”的关卡要求等着折磨玩家的忍耐力。别以为推个“雪球”很容易，这游戏绝对是时间杀手。

晴天

用两个摇杆控制小王子“滚雪球”，系列的游戏方式一直就是如此简单，对于想一边听着音乐一边放松一下的玩家来说本作绝对是首选。想挑战自己的玩家也不会感到失望，本作不仅有着大量的收集要素、各个关卡的过关要求也更加丰富了，想要追求完美的玩家，一定要做好心理准备哦。

纱迦

相比之前的X360版，本作不仅增加了关卡，不少关卡的完成条件也变得有趣多了，大家不会再埋头傻滚了。增加了跳跃算是造福了休闲玩家，满世界找斜坡的日子一去不复返了。游戏整体难度不高，不过要想收集齐各种要素还是要些毅力的，奖杯方面还算厚道，只要肯花时间基本都能没问题。

■同时摧残手柄两个摇杆最大的游戏。

■PS3■BD-ROM■Namco Bandai Games■块魂TRIBUTE■动作■2009年7月23日■1～2人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

SD高达G世纪 战争



推荐玩家人群

●对“熨斗脸”极为有爱的玩家。●渴望在游戏中一睹《高达00》风采的人。●走格子游戏重度患者。

总分 22

■战斗动画创下历史最佳水平。

炎骑士

延续并改良自前作的游戏系统值得肯定，“交换”概念的引入使得在游戏中获得珍稀的高等级机体不再如登天般困难，但游戏也因此降低了可供深度挖掘的乐趣。新的“WARS BREAK”系统明显是针对新手玩家，层次分明的难度变化让任何人都能够在游戏中找到属于自己的乐趣。

九兵卫

本作虽然收录了大量外传系高达作品，但却没能像前作那样包容完整的机体和角色，这使得游戏的收藏性大打折扣。针对游戏类型特点而改良的存档系统显得十分贴心，允许建立多个存档的设置给了玩家更多“悔棋重来”的机会。新增的“交换”系统设计不够合理，导致游戏平衡性大幅下降。

纱迦

游戏很照顾新手，大幅简化游戏系统，去掉了哈罗点数系统，原创人物可以直接选用。战斗动画的演出效果加强了不少，追加了很多特写画面。读盘速度变快，存档更加方便。追加支援防御系统，让游戏难度更低。但游戏虽然增加了不少新世代高达，却把旧世代高达机体和人物删了不少，令老玩家不满。

■多机种■DVD-ROM■NBGI/NBGI■SD GUNDAM G GENERATION WARS■策略■2009年8月6日■1人■无对应周边

龙珠 天下一大冒险



推荐玩家人群

●喜欢《龙珠》漫画和相关作品的人。●喜欢动作过关游戏的玩家。●渴望回忆起小时候的快乐的人。

总分 20

■完全忠实原著，再现经典情景

雷电

《龙珠》对于八十年代出生的人来说总有说不完的回忆和感动，看着《龙珠》一路长大的我们对小孙悟空再熟悉不过了。本作以幼年时期的悟空为主角，流程持续到打败比克（短笛）大魔王，完全忠实于原作的剧情和一场场BOSS战能使人立刻回忆起小时候就牢记于心的经典场面，让人忍俊不禁。

炎骑士

游戏精彩的片头CG质量上乘，游戏画面也清新靓丽。一共8章的流程有些短，关卡中的场景稍有重复的嫌疑。人物动作稍显僵硬，过关方式比较单调，各种机关重复度太高，BOSS战也很容易。天下一武道会的对战模式虽然可选人物不少，但是因为攻击招数太少，所以和《龙珠》对战游戏还是有一定的差距。

多边形

游戏采用3D的卡通渲染画面展示了悟空的少年世界，游戏在Boss战的形式上非常丰富，各种收集要素对《龙珠》死忠来说也都非常具有吸引力。不过游戏在打击的节奏感上稍嫌稚嫩，武道会模式中必杀技的太过强大导致打法变得很单调，而且起身的长时间闪烁无敌也成为一大诟病。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■ドラゴンボール 天下一大冒险■动作■2009年7月23日■1～2人■对应Wii经典手柄

格斗之王XII



推荐玩家人群

●怀旧派的2D格斗玩家。●真正对系列有爱的玩家。●不太介意人设大幅变动的玩家。

总分 17

■还乡还待来年。

纱迦

本作确实和之前的作品有很大不同，但问题是变化不等于进化。光是大量人气角色被无情砍掉，以及不但没剧情而且没BOSS这两点，就足以扣掉不少分数了。游戏的画面也相当粗糙，把慕名而来的新玩家也给吓跑了。再加上一些显而易见的低级BUG，着实让人怀疑制作方的移植诚意。

胜负师

一款在欧美或亚洲均不讨好的作品，评论界以及各地玩家中的低评价也证实了这一点。无论是非主流的人设，还是与背景角色间充满违和感的画面，都无法给予玩家应有的投入度，角色数量少、没有最终BOSS也让人感觉游戏像是个半成品。力求突破的新系统发动条件苛刻，难免曲高和寡。

多边形

曾经在国内红极一时的格斗名作未能在新作上打个翻身仗，这也许代表了一个时代的悲哀。游戏画面属于典型的“可远观而不可亵玩焉”，人设的大幅变动非但不能讨好新玩家，同时也得罪了不少老玩家。可选角色数量相对以前来说也“少得可怜”，最终连游戏剧情都省略实在是让人有些忍无可忍了。

■多机种■BD-ROM/DVD-ROM■SNK Playmore■THE KING OF FIGHTERS XII■格斗■2009年7月30日■1～2人■无对应周边

胖公主

胜负师

推荐玩家人群



●对卡通暴力风格感兴趣的玩家。●喜欢扎堆凑热闹的玩家。●乐于挑战自我的玩家。

购买推荐度 ★★★★☆

近期PSN重点宣传的下载游戏，有着独特的卡通暴力风格，以及多样化的角色自定义系统。最多32人的大混战场面非常火爆，还可以用NPC角色填补空位，这样的设定十分体贴。游戏上手简单，规则明了，但技战术内容丰富，很讲究职业运用和团队配合。游戏的奖杯难度高，充满挑战性。

PS3■SCEA■Fat Princess■118港币■动作■多人在线

漫画英雄对Capcom 2

纱迦

推荐玩家人群



●对漫画英雄和Capcom人物有爱的玩家。●喜欢乱斗型游戏的玩家。●想体验不同格斗风格的玩家。

购买推荐度 ★★★☆☆

作为一款卡氏经典游戏，本作的平衡性、手感是有保证的。游戏粗犷爽快的风格，与日式格斗游戏有很大不同。出场角色个个来头不小，能够亲手操作他们战斗是一种享受。值得称道的还有本作的音乐，请细心体会。缺点是提供给单人玩的要素不多，另外作为一款复刻作品价格也有点高了。

X360■Capcom■Marvel vs. Capcom 2■1200MSP■格斗■1～2人

爆破人

多边形

推荐玩家人群



●对创意游戏特别有爱的玩家。●想体验一个键通关游戏玩家。●对平台动作游戏比较怀念的玩家。

购买推荐度 ★★★☆☆

这款游戏的主角是一个除了把自己炸飞就没有其他动作的平台动作游戏，是不是光听到这一句就已经觉得游戏很有创意了？是的，本作就是这么特别，主角通过引爆自己来实现跳跃、攀爬甚至飞跃等多个动作，利用关卡内的道具来突破谜题与机关的困境。这款极具创意的游戏极力推荐给大家。

X360■Twisted Pixel Games■Splosion Man■1200MSP■平台动作■1～4人

忍者神龟 重制版

多边形

推荐玩家人群



●对四只绿色小乌龟特别怀念的玩家。●动作游戏苦手的玩家。●敢于以身试“雷”的玩家

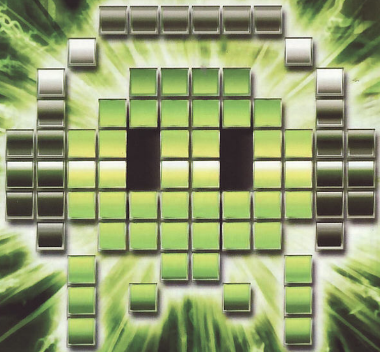
购买推荐度 ★☆☆☆☆

综合了以往SFC版和街机版两款老游戏的精华而重制的本作从画面上看还是蛮有诚意的，可惜的是进入游戏后完全就不是那么回事了。作为动作游戏的打击感极差，似乎这公司就没做过动作游戏似的，原本可以对普通小兵一击必杀的特殊技变得连鸡肋都不如。实在是有些对不起《忍者神龟》的FANS。

X360■Ubisoft■Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled■1200MSP■动作■1～4人

VIDEO GAMES LIVE™

2009年9月5日 19：30 北京首都体育馆



玩家的期待

——写在VGL中国首演之前

正如中国没有真正的足球，但中国从不缺少真正的球迷那样，中国没有真正的电视游戏市场，但中国从不缺少真正的电视游戏玩家。我们的玩家，在很多时间里，因为这样那样的原因，被歧视、被鄙视、被孤立，但是我们可爱的玩家们从来都没有因此而放弃对游戏的爱。所以当上期杂志公布 Video Games Live 终于要在中国演出之后，无数的来信来函都在向我们询问有关演出的详细事宜，我们和主办方都被玩家的热情所感动，只有在这样的时刻，我们玩家才会迸发出集体的力量！

玩家的来函中，饱含着对 VGL 的期待与盼望，我们这期的专题为大家刊登几篇老朋友的文章，让我们一起来期待这场玩家盛会的到来。在专题后面我们准备了丰富的 VGL 主题系列活动，欢迎大家积极参与，免费的演出票就等着你来拿了！

From Game With Love

文 阿修罗（前UCG资深编辑）



80 后是电子游戏的一代。在个人电脑和电脑游戏得以普及之前，电子游戏已经伴随着改革开放的春风，传播到了神州大地的各个角落。

在那个娱乐方式单调、娱乐资讯还不那么发达的年代，无数眼中闪耀着光芒的孩子们，在“小霸王其乐无穷啊”与众多电子音的引领下，进入了一个神秘的世界。粗糙的点阵描绘了一幅幅人间活剧，而清脆的电音则演奏出一曲曲让人永难忘怀的天籁之音。失去了想象力的“大人”们可能无法理解，这样的“玩艺”究竟有怎样的魔力；但是对未来充满美好理想的孩子们则会说：这就是游戏，这就是爱！

二十多年过去了，当年的顽童成长为了社会的栋梁，再去看看如今的电子游戏，多边形组成了一个个逼真的虚拟世界，CD 音轨带来了更加精彩的听觉盛宴。电子游戏的进步，不仅在于技术层面上的飞跃，更在于它始终能够引发人们的想象力，并创造一个更加充满魅力的虚拟世界。

有人玩电子游戏玩系统，有人看画面，还有人则是听音乐。说到电子游戏的音乐，这是最容易被人忽视却又是电子游戏最重要的组成部分之一。电子游戏被称为“第九艺术”，其实其中有很多元素都与其“前辈”电影艺术有类似之处。就像《星球大战》成功要素中气势恢宏的交响乐配乐是绝对重头一样，游戏音乐对于游戏能否成功也有着深刻的影响。游戏的画面给你留下第一印象，游戏的系统让你玩得无比爽快，但是很多年以后你再回想起一款游戏的时候，首先从脑海中反应过来的，可能正是它动听的配乐。就像现在，如果让你重拾 FC 的《魂斗罗》，你可能连第一关都没法一命过关，但是相信你一定会跟着节奏哼起那段经典的 BGM！



虽然大家都对那些经典的游戏音乐念念不忘，但是想要在现实生活中聆听这些动听的旋律却不是一件很容易的事。如果你住在日本或者美国，那另当别论——因为你经常可以参加那些专门为游戏音乐所举办的音乐会。但是，在主流媒体依然视游戏为洪水猛兽的国内，听游戏音乐会实在是一件奢侈的事情！

所以，当 Video Games Live 这个世界闻名的电子游戏音乐会确定会来北京演出时，机会就显得尤其珍贵了！这一刻，国内的玩家们也可以世界上其他国家的玩家一样，享受这场最专业、最精彩的游戏音乐盛会！

如果说我们在游戏中听到的背景音乐是一块天然原石，那么 VGL 会场上演奏的就是经过宝石大师精心打磨的宝石工艺品。经过专业人士重新编曲、由专业乐团演奏的交响版游戏音乐一定会让你感到既熟悉又充满了新鲜感。《超级马里奥兄弟》、《最终幻想》、《潜龙谍影》、《塞尔达传说》、《王国之心》等诸多游戏的主题曲本身就相当恢宏大气，化身交响乐后无疑更能感人泪下。

经典音乐，专业演奏！对于国内玩家来说，这即使不是十年一遇的机会，也是相当难遇的大事件！如果你爱游戏，爱音乐，那么你绝对不应该错过这次的 VGL！

From Game With Love！要有爱！

带上耳朵去旅行

文 叉包饭斯DKCK

成长的烦恼在所难免，每个人都有一个属于自己的世界，一条属于自己的路。相信你和我一样，电子游戏早已成为生活中必不可少的一部分，填充我年少时的寂寞无聊，又在成年后的忙碌中化整为零，乃至间歇性彻底退散。

那天在 UCG 上看到 Video Games Live 要来中国的消息，心头油然升起一股莫名的暖流，似曾相识。这暖流出现过，当我在网上看到一则广告视频：人到中年的爸爸来到儿子的学校，看到合唱队在排练《龙珠》的主题音乐，欢快的歌声中爸爸泪流满面；这暖流出现过，当我那年参加 China Joy，看到世嘉死忠的好友拿着好不容易得到的铃木裕大师留下的亲笔签字——一个力透纸背的“梦”字；这暖流出现过，当我看到因为“评分门”事件黯然离开工作十多年的 GameSpot 资深编辑 Jeff Gerstmann 终于令立门户，新站上线；这暖流出现过，当一群软组织老宅男在家庭聚会时看到《光环战争》的 logo 浮现在电视屏幕上时集体欢呼“YES！”；这暖流出现过，当这个夏天我在电影院，和几乎在座的每个《变形金刚 2》观众一起为擎天柱的复活而鼓掌欢呼。

这是只属于我们这一代人的集体记忆，只属于 80 后少年的公开的秘密。不可复制，无人能懂，不在乎“他们”怎么看，只要我们会心一笑，毋庸多言。

这就是如今都纷纷成家立业，“脱宅脱团”的我们这一代玩家心中残存的热血。曾经为电子游戏通宵达旦，曾经为电子游戏码字万言，曾经为一言不和论战千贴——如今，你还能否 Save 当年的那一份热情与偏执，Reload 之后继续冒险，非完美 Ending 而不罢手吗？



终于我们都要面对真实世界的平凡与不平凡，那些屏幕上的杀戮，已春风化雨，渗入人生的每分每秒，成了磨人皮囊与心智的砂皮一块，

渐自粗糙。

有人唱到："她来听我的演唱会，在十七岁的初恋第一次约会，在二十五岁恋爱是风光明媚，在三十三岁真爱那么珍贵，在四十岁后听歌的女人很美。"而你、我、他、她——我们正年轻。

还等什么，到现场去。VGL 里有一切曾经感动过你的旋律。那些在你的七岁、十岁、十七岁、二十七岁萦绕不去的旋律。拿出你的游戏机吧，关掉你的 iPod 吧，让我们一起上路。搭上下一班飞向北京的航班，下一列驶向北京的火车，到现场去。

到现场去，就在这个夏天快要划上句点的北京一夜。或许我们不曾见面，但我们一定会是最熟悉的陌生人，我们有共同的朋友。你好，林克；你好，玛里奥；你好，斯内克；你好，蒂法；你好，索尼克；你好，士官长。

让小提琴的揉弦更令人心碎一些吧，让圆号骑士般的巡礼更遥远一些吧，让竖琴连绵的波澜将我们都魔化为彼此共鸣的水晶，让大提琴的低吟摧毁每一道最坚固的听觉与心理的防线，让横笛吹出的那一道拯救之光长出翅膀，带我们飞向数字艺术金字塔的最深处。

最后，让我们一起举起双手，这一双双曾无数次紧握手柄的双手，用我们的掌声铺成热血灼灼的红毯，邀请乐团一次又一次返场，送上一首又一首安可曲吧！让我们用耳朵，用眼睛，用我们犹可召唤，不曾止息的热情，见证空气中隐隐震动的集体记忆。

这个夏天，让我们和过去的自己，在那些不老的音符与光影中，重逢吧。



总有一种声音让我们泪流满面



忘了从什么时候对游戏音乐开始着迷的了，只是发现自己卧室中的游戏 CD 堆成小山，硬盘中的 OST 超过 60G 的时候，突然感觉到——啊，自己已经是铁杆的游戏音乐迷了。有时《斩红狼无双剑》的 CD 我可以听上一天而不换曲目，手机铃声也是复古的《超级马里奥兄弟》的开场 BGM，可以说游戏音乐就是我的全部，游戏可以不玩，但音乐却一直回响在生活中的每一个角落。

印象中让我记忆最深的，就是《俄罗斯方块》的 BGM，那个富有异国风情的简单旋律响起时，总是让我不自觉地来到机台前，把仅有的零花钱变成铜币投进去，而其他的游戏只有嘈杂的音效声而已。后来自己拥有了 FC，便可以更清楚地听到那些游戏的 BGM。其实当时并没有刻意去欣赏，只是觉得伴随着音乐和声效的游戏更加好玩。那是个电子游戏最被妖魔化的时代，很多小朋友怕家长骂，只能把电视的声音关掉进行"地下工作"，而我却逐渐感到没有了声音的游戏好像少了些什么。《忍者龙剑传》不再让我热血沸腾，《猫和老鼠》不再让我觉得诙谐幽默，听不到《魂斗罗》那经典的胜利音乐，几乎失去了打下一关的冲动，也是从这个时候开始，我开始越来越喜欢游戏的背景音乐。

后来拥有了 MD，最喜欢听的就是《幽游白书：魔强统一战》的所有配乐，包括通关音乐，当时还不知道它的名字叫《永远也做不完的家庭作业》，因为当时也没有游戏原声碟这种东西，所以我只能用一台录音机，将所有音乐都录下来，虽然现在看音质是相当的差，但当时可是听得十分 High，这毕竟是自己制作的"游戏原声大碟"啊，用这个方法，我还录制了《龙珠 Z：武勇列传》、《篮球飞人》、《饿狼传说 2》，以及 SFC 版的《魂斗罗精神》、《乱马 1/2》等，值得一提的是 SFC 的《魂斗罗精神》，至今为止我仍然认为此作的 BGM 是系列最佳。

再以后进入到了 32 位时代，游戏的音乐已经动用了电影级的制作人马，其中给我印象最深的就是 PS 上的名作《潜龙谍影：固体蛇》，这部游戏我已经忘了打穿多少遍，其实就是为了听那首片尾曲《BEST IS YET TO COME》。而游戏中那激昂壮阔的音乐也令人久久难以忘怀，据说制作班子来自好莱坞经典影片《石破天惊》，不知是否属实，但听两者的音乐风格却是颇有神似之处。

我另外一个最喜欢的音乐，非《最终幻想》莫属了，也是通过了这个系列，我才知道了音乐大师植松伸夫。起初是被那个最熟悉的水晶石旋律所吸引，空灵飘渺，十分符合游戏的风格，而后喜欢上了所有游戏中的音乐，自己收录的各种版本的 CD 也数不过来，相信和我一样的人也不在少数吧。在我心目中游戏音乐大师只有两位——植松伸夫和菅野洋子。

正是出于这种对游戏音乐独特的爱，因此游戏音乐会对我来说是万万不能错过的。另外，游戏音乐会的举办，也说明游戏文化以正面的形象进入我国，让我这个曾经做过几年"地下工作者"的老玩家十分欣慰。听过几届音乐会后，总体的感想是——听到无比熟悉的音乐，找回童年记忆的碎片，的确十分感动，从这一点来说每一个买票的玩家都是不虚此行。但也有美中不足之处，比如场地的选择还不够专业，音响效果也需要提高。这次听说 Video Games Live China Tour 2009 马上就要举办，心中又不免一阵激动，这个音乐会在全球都拥有很高的知名度，在专业性上肯定是目前音乐会中最高的了，毕竟听音乐会不能只靠那些熟悉的旋律来吸引听众，真正高水准的演奏和音响效果，才是衡量一个音乐会的核心标准。我对此届音乐会极为期待，届时必定亲自聆听，感受游戏与音乐的相互交融。



文 姚宇（《电脑游戏攻略》资深编辑）

哥听的不是曲，是寂寞

文 D·S（前 UCG 资深编辑）



Video Games Live，很佩服鼓捣出这个东西的创意者。与小肚鸡肠（全程禁止拍摄）的“最终幻想演唱会”和宅到一定境界的“钢之魂”萝卜头狂欢节相比，VGL 表现出了前所未有的包容与热情，二十余首网罗天下的游戏曲目足以让观众“大呼过瘾”。（写黄金眼的老毛病又犯了，sorry）

坦白地说，虽然我的小编形象多年来每次都和音乐脱不了干系，不是捧着麦克风就是抱着吉他，但我本人却是一个白得透亮的音乐盲，除了唱K时能嚎上几首要命不要钱的口水歌之外，其余各色音律等一概不懂，至于五线谱更是……下辈子重回小学认识吧。总之，D·S 在此谨向多年来在来信中向我探讨各类声乐知识的读者朋友们报以深深的内疚……言归正传，饶是如此，我对 VGL 的期待却依然是 MAX 度满点的，这不是叶公好龙，而是作为一个游戏玩家的生命见证。就像中国的驴友们都会去西藏朝圣一样，虽然不会执意去追寻，但有了机会就自然不会放过，因为这注定是一途难忘的心灵朝圣之旅。

虽然早在前年就从影像中见识了 VGL 的盛大，去年就从多哥的口述中了解了 VGL 的感动，但百闻不如一见，对于像我这样仅从光盘里听见《怪物猎人》那雄浑的交响乐奏起就兴奋得肾上腺素分泌到失控的家伙而言，实在难以想象身临现场后又是怎样一副光景……但愿拿到的门票里有人身意外保险单。

《超级马里奥》、《塞尔达传说》、《恶魔城》、《潜龙谍影》、《光环》……再一次赞叹选曲者的匠心独运，这些带有深刻时代烙印的作品几乎可以令观众在音乐响起的瞬间嗅到当年的气息——放学后挤在包机房人头攒动时挤出的臭汗，周末早上刚开门的街机厅里散发的淡淡烟味，高考结束的暑假里通宵打机时身边一杯柠檬冰茶的清香……完全可以想象，这一刻将有多少玩家泪流满面。正如一千个人眼中有一千个哈姆雷特，不同的回忆会产生不同的感悟，那或许是沉浸在街机厅中与朋友狂欢的喜悦，也或许是被父母揪着耳朵拖出机房的惨痛，但无论如何，那都承载着一段无法磨灭的记忆，这也是不可替代、不可复制的记忆。

此情此景，如果身旁的女友一脸不解地问你为何如此激动，你大可黯然销魂地回答：哥听的不是曲，是寂寞。

9 月 5 日，让我们一同等待寂寞的降临。



VGL 真的来了！真的来了！

文 Lyinghart

游戏，无庸置疑的第九艺术。游戏音乐会，无庸置疑的乐坛新星、玩家盛会。

虽然我们身处远东发展中国度，虽然我们还没有正规的电视游戏产业，但我们有玩家，从铁杆骨灰直至菜鸟嫩芽。我们玩家需要的已不仅仅是游戏，对于游戏相关的美好事物，我们也有追求。

我们已不再满足于网络下载的游戏音乐 MP3，面对着那一张张价格不菲的原版游戏音乐 CD，我们总觉得，是否还缺了些什么？

我们缺少的，或许就是那种黑暗中摸索的路人终于迎来了光明世界中的快感。

全社会缺少对于游戏认同感，游戏音乐爱好者更如同一叶叶小舟在茫茫大海中孤零零的漂泊。但现在，光明来了，或许是神过早的眷顾了我们，或许是资本家们的手迫不及待的伸向了我们（笑），不管怎么样，VGL 来了！真的来了！就在今年 9 月 5 日，就在首都体育馆！还有接下来的全国巡演！

《潜龙谍影》、《光环》、《马里奥》……一款款经典的神作，一曲曲经典的妙韵，我已经似乎可以听到在现场的感动，还有蕴藏在心底的那万分激动。闭上眼睛，一起期待，期待这场真正属于我们玩家的音乐盛宴！





Video Games Live主题系列活动之一

看VGL专题 答VGL问题 赢VGL门票

UCG带你看VGL 有奖问答

玩家的节日！游戏的盛典！Video Games Live 中国首演即将于 2009 年 9 月 5 日在北京首都体育馆盛大开场！身为玩家的你，怎么能够错过这次与全球 30 万同好一起感动的机会？

是否因为一票难求而苦恼？UCG 为你排忧解难，只要你购买了总 231 与 232 期杂志（也就是上期和这期），仔细阅读有关 VGL 的内容，并登陆本次 VGL 中国巡演官方网站（http://vgl.levelup.cn），回答以下问题，就有机会获得由 UCG 送出的免费 VGL 演出票！从 8 月 15 日开始至 8 月 31 日截止，每天都会从答对题目的网友与读者中抽出五名幸运儿，分别赠与价值 280 元与价值 480 元的 VGL 演出票共五张，总共将有 85 位幸运儿获得由北京保利演出有限公司特别赞助的免费入场观赏 VGL 音乐会的机会！

还在等什么？赶快去登陆网站回答以下问题，只要正确回答即可获得赠票的机会，UCG 带你去看 VGL，你还在犹豫什么？



问答题目（以下题目答案均可在UCG总231与232期杂志中找到）

1. Video Games Live 第一场公演是在什么时候？
A. 2002 年 9 月 6 日　B. 2003 年 10 月 1 日　C. 2005 年 7 月 8 日　D. 2009 年 9 月 5 日

2. Video Games Live 第一场公演是在什么地点？
A. 洛杉矶玫瑰碗体育场　B. 北京首都体育馆　C. 洛杉矶好莱坞碗剧场　D. 加拿大多伦多国际剧院

3. Video Games Live 第一场公演有多少名观众？
A. 超过 10 万名观众　B. 不到 1 万名观众　C. 超过 11000 名观众　D. 超过 5 万名观众

4. Video Games Live 的创始人是？
A. Tom 和 Jerry　B. Tommy 和 Jack　C. Mickey 和 Donald　D. Mario 和 Luigi

5. Video Games Live 还没有在以下哪个国家演出过？
A. 美国　B. 加拿大　C. 中国　D. 巴西

6. Video Games Live 演奏过以下哪些游戏的曲目？
A. Super Mario Bros.　B. God of War　C. Halo　D. 以上都有

7. Video Games Live 的中国首演是在什么时间？
A. 2008 年 8 月 8 日　B. 2009 年 9 月 1 日　C. 2009 年 9 月 5 日　D. 2010 年 10 月 1 日

8. Video Games Live 的中国首演是在哪个城市？
A. 北京　B. 上海　C. 广州　D. 深圳

9. Video Games Live 中国首演的主办方是？
A. 北京保利演出有限公司　B. 保利文化艺术有限公司　C. 中国票务在线　D. 游戏机实用技术

10. Video Games Live 中国首演的最高与最低票价是多少？
A. 1000 元与 100 元　B. 880 元与 280 元　C. 1280 元与 180 元　D. 1280 元与 280 元

注：以上问答必须在 VGL 中国巡演官网的指定页面作答，输入的个人资料仅作领奖资格时核对使用，我们将为各位的个人隐私信息严格保密。

优胜者将有机会在Video Games Live现场登台表演！

Video Games Live主题系列活动之二



全国的“吉它英雄”高手们，展示你们游戏实力的机会到了！在本次 VGL 中国首演的节目中，将安排有《吉它英雄》的游戏高手来为大家演出，而这位高手就将在本次全国高手争霸战中产生！快快来加入比赛，上传你的最好成绩，你就有机会在 Video Games Live 现场登台表演！

参赛方式

1. 比赛选择的游戏为《吉它英雄 世界巡演》，游戏版本不限，必须采用吉它控制器进行单人模式下吉它部分的演奏；

2. 比赛规定曲目为：Michael Jackson 的《Beat It》、Eagles 的《Hotel California》、Ozzy Osbourne 的《Mr. Crowley》；

3. 比赛难度必须为专家难度（Expert），玩家进入快速游戏（Quickplay）后，选择以上三首曲目（顺序不限）连成一次“巡演”，最后的综合评分画面为你的最终成绩；

4. 玩家需自行录制游戏视频，视频内容包括从进入游戏、选择难度、游戏过程以及最终评分画面为一个整体，游戏中途不可暂停。录制完成后将视频上传到本次活动的独家视频支持网站土豆网（www.tudou.com），并在游戏城寨论坛（bbs.levelup.cn）的指定比赛报名专帖内登记，经过评委会认证后才被视为有效成绩；

5. 游戏必须采用系统默认设置进行比赛，严禁开启任何秘技或特效，严禁任何形式的作弊行为，一经发现立即取消比赛成绩与参赛资格；

6. 本次比赛截止日期为 2009 年 8 月 31 日晚 24 时，所有选手在最终截止之前均可任意上传自己的最好成绩，同一名参赛者只会采用一次比赛成绩作为有效成绩。

参赛奖励

1. 所有在游戏城寨论坛（bbs.levelup.cn）的指定比赛报名专帖内登记并通过认证的选手将立刻获得 500 点 LVP 奖励；

2. 最终排名前十位的选手将各获得 VGL 中国首演门票一张；表现优异的选手将有机会在 Video Games Live 现场登台表演。



注 1： 关于比赛的更多详情细则请大家登陆 VGL 官方站（http://vgl.levelup.cn）查询。

注 2： 本次比赛最终解释权归游戏机实用技术杂志社所有。

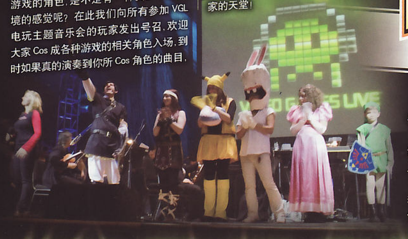
Video Games Live主题系列活动之三

穿上你的Cosplay盛装 把VGL变成玩家的天堂

VGL 是属于我们玩家的音乐盛典，自然要以我们玩家的盛装出席。VGL 的表演不仅仅限于舞台之上，当熟悉的旋律响起时，如果你也正好装扮成了这个游戏的角色，是不是有一种真正身临其境的感觉呢？在此我们向所有参加 VGL 电玩主题音乐会的玩家发出号召，欢迎大家 Cos 成各种游戏的相关角色入场，到时如果真的演奏到你所 Cos 角色的曲目，不妨站起来一下，让大家都看到你的爱！

我们将在 VGL 现场评选出最佳 Coser，并有好礼相赠。而所有现场 Coser 都会获得 VGL 特别礼品一份，聊以薄礼，不成敬意。让我们一起来把 VGL 变成玩家的天堂！





Video Games Live主题系列活动之四

用我们的掌机 点亮VGL会场

身在 VGL 现场的你，如何为令你感动的乐曲来加油呐喊？荧光棒？手电筒？你太 OUT 了！

我们是 21 世纪的玩家，我们有自己的“独门密器”！9 月 5 日那天，请大家带上你的掌机、手机或者一切能更换壁纸的设备，让我们一起换上统一的 VGL 壁纸，在现场用绿色的光芒，点亮 VGL 会场！

本次活动由 VGL 中国巡演官网（http://vgl.levelup.cn）独家提供全套 VGL 官方壁纸下载，不同分辨率的壁纸一定可以满足你的需求。让我们共同期待这创纪录的时刻的到来！（记得提前给掌机手机充好电哦）

再次燃烧的狩猎之魂



《怪物猎人 3 tri》(后简称为 MH3) 分为线下的“村”和线上的“街”两部分，人物是通用的。村中是下位任务，街中包括下位和上位任务。村的要素非常丰富，包括自由采集和数十个单机任务，15 种大型怪物包括了除去目前所知的恐暴龙、峰山龙和煌黑龙之外的所有 BOSS，可以生产的装备和武器也很强力；街的线上模式中，玩家的猎人等级（HR）影响着可以接受的任务。单独进行村任务的话可以更快地接触到这 15 个大型怪物，如果是线上的话就要经过漫长的升级过程才能打到后期的强力敌人。强力建议各位先完成村长的任务之后再上线连击，一是可以尽快见识到 MH3 的强大敌人；二是可以收集非常多的素材；三是锻炼自己的技术，这样才不会成为团队的负担。

文 雷电　美编 anubis

村长单人任务看到片尾 CG：约 40 小时

怪物猎人3 tri	Capcom		动作
Wii	モンスターハンター3（トライ）		日版
	预定2009年8月1日	1～2人	5800日元
	对应Wii经典手柄（Pro）		对应玩家年龄：15岁以上

猎人的基础知识

成为猎人之前
要和周围的所有人成为朋友！

人物创建



进入游戏后，第一步是开设新的档案，可以为自己的档案起一个名字，这和游戏人物的名字没有关系，是为了区分同个主机上不同玩家的办法，最多可以创建 6 个档案，要注意的是网战的缴费系统是分开计算的。

之后选择新游戏就可以开始创建自己的角色了，从上到下依次是姓名、性别、肤色、内衣样式、内衣颜色、面部特征、瞳孔颜色、面部涂装、发型、头发颜色和声音。

人物创建完成后就可以进入モガ村开始狩猎生活了！

第二次进入游戏，选择人物后会让玩家选择是进入村还是进入街，前者是单人游戏，后者是网络游戏。





莫加村设施讲解

莫加村（モガ村）是玩家进行单机游戏的地方，村长、村长的儿子是整个村子的领导人。游戏中的时间有白天和晚上之分，可以接到的任务不同，怪物的行动、出现几率也不同，完成任务可以经过当前时间段。



我的房间（マイハウス）

箱子（BOX）：房间中最主要的东西。

猫：和他对话可以将装饰品摆放在屋内，也可以进行回收（インテリアの设置や回收）；获得斗技场中取得的道具（斗技场デ－タの取得）。

床：记录和睡觉，单机游戏不会自动存储，多多回来存档吧；白天不可以睡觉，只有晚上可以睡觉，直接到白天。

面具架：茶茶面具的架子，一共 7 只面具，当然架子上肯定会少一只，因为它在茶茶的头上。

©CAPCOM CO.,LTD.2009 ALL RIGHT RESERVED.

箱子的操作一览

放入、取出道具、素材：剑士身上最多可以携带3页24个道具，枪手（ガンナ十）比剑士多一页枪手专用的弹药包，可以在弹药包中放置8种弹药。需要注意的是，剑士和枪手24个道具的携带也是分开的，需要分别设定！这个看似麻烦，但是



实际游戏中，因为战术区别极大，需要的道具种类也大不相同，分开设定算是磨刀不费砍柴功！

道具调和：直接在箱子内调和道具，非常方便，别忘了将调和书放在箱子里增加调和几率！

壳却：卖掉道具和装备。

变更装备和登陆：改变猎人的装备，可以选择以各种方式排列或者手动排列。也可以存储、更换整套设定好的装备套装，最多登陆20套，将自己得意的套装直接登陆进来，换的时候方便快捷。

改变猎人的外观：包括发型、发色、内衣样式（インナ十）、内衣颜色和特征颜色（シンブルカラ十）

村子的资源库



在村子的资源库上，站的就是村长的儿子，与之对话可以进行以下行动：

モガの森の情报：可以查看最近三天会出现在モガの森的大型怪物以及特资源采集的情况和三个部分的怪物繁殖情报，おだやか为普通，"特产品ガ多め"表示这一天收集到特产品的几率高。

狩りの报告：可以将在モガの森狩猎的怪物报告上去获得资源点数。

アイテムの资源化：可以将已经持有的道具或素材变成资源点数。

资源情报：查看所有可以换成资源点数的道具、素材和狩猎怪物对应的点数。



狩人の纳品依赖：各种委托任务，要求由资源点数和一定数量的素材组成，包括游戏初期的3个必须进行的任务，茶茶面具的取得和升级农场。

莫加森林



莫加森林（モガの森）就是莫加村附近的孤岛地图，玩家可以由莫加村直接进入，开始自由采集，自由采集没有时间和死亡回数的限制，可以随时退出回到村子。在莫加森林中杀死怪物就可以得到资源点数（资源ポイント），每一个怪物的点数是不同的，越难缠的怪物点数约高，BOSS级别的怪物拥有高达几百甚至上千的资源点数。退出莫加森林之后，是不会直接将点数加在猎人头上的，猎人需要到村长儿子那里选择"狩りの报告"从而获得资源点数，除此之外，还可以得到特产品，杀死任何怪物都有几率得到相应的特产品，还有一些希少特产品，掉落几率不高，包括巨大食草龙（アプトノス）得到的"巨大な头骨"、巨大的飞虫（ブナハブラ）得到的"クイ－ンニ－ドル"，还有所有BOSS级怪物掉落的特殊希少特产品。值得注意的是捕获大型怪物获得这些希少特产品的几率会增加。随机出现的BOSS包括：粉跳跳王、水兽、彩鸟、雌火龙、海龙、雄火龙。

资源点数用在完成纳品依赖、农场种植、狩猎船和猫饭上，特产品用在纳品依赖、农场肥料、狩猎船渔具、换成资源点数和与交易船船长交易上。

食事场

吃猫饭的地方，交易船第一次停靠在莫加村后，食事场的猫师傅就会留下来帮猎人做饭。猫饭分为3个等级，分别需要不同的钱或资源点数。选择自己想要尝试的两种食材，这决定了猫饭对玩家能力的提升效果；之后选择一种烹饪方法，这决定了猫饭所能发动的技能。

本作猫饭做了较大的调整，吃过的组合所产生的效果会直接显示在选项中，玩家可以多多尝试每一种组合。

猫饭技能发动几率大大增加，在选择烹饪方法时可能发动的技能直接列了出来，选择新鲜的食物可以提高技能的发动几率。

猫饭还增加了一种使用食事券的方法，通过食事券可以直接选择两种希望得到的效果，分别是：体力+50；耐力+50；酸素+50；攻击力上升5%；防御力+15；火耐性+5；水耐性+5；雷耐性+5；冰耐性+5；龙耐性+5。



食材一览

等级	分类	详细
初期	肉	七味ソーセージ、鸡肉、モスポーク
	鱼	大卷贝、オンプウオ、ワカメクラゲ
	谷物	粒麦、ピンビーンズ、ミミパン
	野菜	棍棒ネギ、ドテカボチャ、ふたごキノコ
	乳制品	苔チーズ、盐ミルク、ドライバター
	酒	泥芋酒、ホピ酒、モガビール
中期	肉	キングターキー、ポポノタン、マトングレート
	鱼	女帝エビ、スネークサーモン、ブリカブト
	谷物	ココットライス、古代豆、ジャンボパン
	野菜	オニオニオン、炮丸レタス、ポッケポテト
	乳制品	顽固ミルク、猛牛バター、レッドチーズ
	酒	鬼芋酒、狩人ビール、パニーズ酒
后期	肉	ギガントミート、リュウノテール、龙头
	鱼	红莲鲷、たてがみマグロ、ピンクキャビア
	谷物	黄金米、ヘブンブレッド、マスターベーグル
	野菜	キングトリュフ、シモフリトマト、レアガーリック
	乳制品	长寿ミルク、幻兽バター、ロイヤルチーズ
	酒	ブレスワイン、达人ビール、黄金芋酒





料理搭配

等级	素材配合	效果
初期	肉×肉	体力+20
	肉×乳制品	体力+10　防御力+10
	肉×酒	体力+10　攻击力+3%
	谷物×谷物	耐力+25　雷耐性+3
	谷物×乳制品	体力+20　防御力+5
	酒×酒	体力+30　攻击力3%上升　防御力+5　氧气－30　耐力－25 随机两种
中期	肉×肉	体力+30
	肉×鱼	体力+20　氧气+10
	肉×谷物	体力+20　耐力+25
	肉×乳制品	体力+20　防御力+5
	肉×酒	体力+20　攻击力3%上升
	鱼×谷物	氧气+30　耐力+25
	鱼×酒	体力+30　雷耐性+3
	谷物×谷物	耐力+50　雷耐性+3
	谷物×乳制品	耐力+50　防御力+10
	酒×酒	体力+40　攻击力3%上升　防御力+10　氧气－30　耐力－25随机两种

Tips　游戏中，除了固定搬运任务的采集点外，每个区域有一定的几率出现固定种类的采集点，随机分布在区域中，每个采集点的采集次数在一定范围内浮动，采集完毕采集点消失，有些经过一段时间还有可能刷出新的采集点。

等级	素材配合	效果
后期	肉×肉	体力+50
	肉×鱼	体力+40　氧气+50
	肉×谷物	体力+40　耐力+50
	肉×野菜	体力+40　龙耐性+5
	肉×乳制品	体力+40　防御力+10
	肉×酒	体力+40　攻击力10%上升
	鱼×谷物	氧气+50　耐力+50
	鱼×酒	体力+40　冰耐性+5
	谷物×谷物	耐力+50　雷耐性+5
	谷物×乳制品	耐力+50　防御力+ 20
	酒×酒	体力+50　攻击力10%上升　防御力+20　氧气-30　耐力-25，随机两种

猫饭技能一览

名称	效果
ネコの吹奏术	笛子系列的道具损坏几率降低
ネコのカリスマ	和山菜爷爷对话的次数可达到最大，最多5回
ネコの投掷术	投掷物飞行距离增加，攻击力增加
ネコの胆力	在任务中遇到大型怪物的时候不会做出害怕的动作产生硬直
ネコの运搬の铁人	搬运中受到较小的伤害不会让搬运物损坏
ネコの蹴脚术	踢的攻击力变为5倍
ネコの拳斗术	挑拨动作的攻击力变为5倍
ネコのツタ登りの铁人	攀登的时候受到较小的伤害不会落下
ネコのマタタビ爆破术	マタタビ爆弹的效果持续时间增加到2倍，且调合成功率为100%
ネコの防御术【小】	1/8概率使猎人受到的伤害减小到70%
ネコの道具简约术	镐、虫网等采集系道具损坏的几率降低
ネコの调合术【小】	调合成功率上升10%
ネコの逃走术	在与大型怪物战斗中逃走时的耐力消费速度降低为原来的50%
ネコの运搬の超人	搬运中的耐力消费速度变为原来的50%
ネコの起上り术【中】	起身时的无敌时间延长至2倍
ネコのツタ登りの超人	攀登的时候收到较小伤害不会落下，并且加速攀登的耐力消耗为原来的50%
ネコの解体の铁人	剥取中受到伤害动作不会中断
ネコの着地术	从较高的地方落下也不会损坏搬运物
ネコのおまけ术	猫车以后仍然保持猫饭的效果
ネコの毛づくろい上手	防御力、耐性降低等状态的持续时间减少到原来的50%
ネコの火渡り术	熔岩地形不会造成伤害
ネコの医疗术	体力回复量上升10%
ネコの火药术	小爆弹拥有小爆弹G的威力、大爆弹拥有大爆弹G的威力
ネコの防御术【大】	1/4的几率让猎人受到的伤害减少到70%
ネコの调合术【大】	调合成功率上升20%
ネコの采取术	采集点的物品获得几率上升
ネコのはじかれ上手	弹刀时斩味消费量减少到原来的50%
ネコの起上り术【大】	起身时的无敌时间变为原来的3倍
ネコの暴れ击ち	弹药的攻击力上升，但是偏移度增加
ネコの休憩术	坐下休息（くつるぐ动作）5秒，之后的30秒内攻击力+15%
ネコのゴリ押し术	弹刀后继续攻击，连续弹刀中，每次的攻击力上升5%
ネコの炮击术	大炮、バリスタ的攻击力上升10%，彻甲榴弹的爆炸攻击力火属性值上升50%
ネコのこやし玉达人	大便玉使怪物逃走的几率提高20%，大便玉调合成功率100%
ネコの千里眼の术	任务开始时，大型怪物的位置会显示在地图上30秒
ネコの体术	回避和防御时的耐力消费量为原来的75%
ネコの特殊攻击术	毒、麻痹、睡眠和捕获麻醉等状态异常攻击的属性值提高12.5%
ネコの射击术	通常弹的威力提高10%
ネコの火事场术	体力在10以下时攻击力上升35%，防御力上升50%
ネコの弱いの来い！	任务中出现较弱的怪物的几率增大
ネコのKO术	猎人对怪物的气绝和疲劳积蓄值提升10%
ネコのド根性	承受即死攻击时不会死亡（发动需要体力在64以上），每次任务可以发动1回，
ネコの研磨术	磨刀动作，5/8几率磨3回，2/8几率磨2回，1/8几率磨1次。
ネコの解体术【小】	剥取回数有1/4的几率增加一次
ネコの解体术【大】	剥取回数有1/2的几率增加一次
招きネコの幸运	确定报酬的数目有50%几率变成3
招きネコの激运	确定报酬的数目必定变成3
招きネコの金运	任务完成的报酬金变为2倍

任务帐桌（クエストカウンター）



看板娘所在的地方，从这里接任务出发。



杂货屋

杂货屋可以购买各种基本道具，在完成村长1星、2星、3星的晋级任务之后分别会追加新的道具。其中调和书是很有必要提前购入的，收纳上手・技这本书可以增加自己房间中BOX的页数，不够用的时候再来购入吧！

需要注意的是，交易船停泊时大部分商品接近半价销售！一定不要错过减价时机哦，多储备些日常用药吧！



武器屋

购买防具、武器的地方。在完成3星紧急任务之后可以直接购买额外的一种新的武器和防具（每类武器和防具各一件）。太刀和斩击斧是无法购买的。



农场

本作的农场以种植为主，玩家通过完成“纳品依赖”升级农场，农场分为4部分：田、蘑菇箱（キノコ箱）、虫箱、蜂蜜箱（ハチミツ箱）。游戏初期只有一只猫可用，随着流程进行，猫的数量会增多，最多3只。与农场主对话可以为每只猫分配任务，选择要种植的东西、肥料以及种植的次数，每种作物都需要不同的资源点数，选择多次种植的好处就是只需要用一次肥料。另外农场中有可爱的小猪。升级所需的物品和资源点数如表所示。





Tips 本作中的各种稀有矿石其实并不难收集，只要找到其对应的地图就很容易挖到：アイシスメタル（冻土山洞）、ライトクリスタル（冻土）、シ十ブライト矿石（水没林水下区域）、ドラグライト矿石（火山）、红莲石（火山）。

纳品依赖图例		
纳品依赖名称		
所需纳品	数量	备注

田		
可使用肥料：ツチノコトラップ、特大サイスのフン、肥沃なドロ、モンスターのフン		
LV1.初期拥有		
LV2.田をパワ—UP		
资源点数	300pt	
モンスターのフン	2	莫加森林自由采集打死食草龙奖励
特大サイズのフン	1	莫加森林自由采集打死可以挖3下的巨大食草龙奖励，食草龙繁殖季节出现几率较高
LV3.田を广げよう！		
资源点数	500pt	
肥沃なドロ	2	土沙龙奖励
特大サイスのフン	2	
增强剂	2	にが虫和ハチミツ调和

蘑菇箱		
可使用肥料：キノコの倍菌、キノコの倍々菌、ツチノコトラップ		
LV1.初期拥有		
LV2.キノコ箱增设		
资源点数	80pt	
LV3.最强のキノコ箱！		
资源点数	500pt	
モンスターの体液	1	毒虫幼虫挖取，昆虫挖取，昆虫任务奖励
キノコの倍々菌	3	交易品
大きなヒレ	1	砂原的鱼，挖取

虫箱		
可使用肥料：ツチノコトラップ、药用ムシドンドン		
LV1.虫箱新入荷！		
资源点数	150pt	
モンスターの体液	.1	
LV2.虫箱を强化せよ！		
资源点数	400pt	
强烈なフェロモン	4	莫加森林自由采集杀死虫子奖励
のりこねバッタ	3	砂原地图中捉虫点虫网采集
LV3.虫たちよ集まれ！		
资源点数	500pt	
药用ムシドンドン	4	交易品
キラビートル	3	虫网采集取得

蜂蜜箱		
可使用肥料：ツチノコトラップ、ドスはたらきバチ		
LV1.待望のハチミツ箱		
资源点数	300pt	
サボテンの花	2	砂原植物采集点采集
大地の结晶	2	
LV2.もっとハチミツを		
资源点数	400pt	
狂走エキス	1	水兽挖取或奖励
サボテンの花	2	砂原，绿色的叶子采取
ドスはたらきバチ	2	交易品或莫加森林自由采集奖励
LV3.ハチミツ大量生产		
资源点数	500pt	
アルビノエキス	1	冻土毒虫挖取或奖励
サボテンの花	4	
ドスはたらきバチ	2	

加工屋



老爷爷可以生产、强化装备，生产、安装、拆除装备上的珠子。

太刀和斩击斧的生产方法！

游戏初期是无法制造太刀和斩击斧这两类武器的，需要村长任务进行到一定阶段后才可以。斩击斧在可以接村 3 星任务时，交易船停泊后开启；太刀在村 4 星任务中，交易船停泊后开启。

狩猎船

莫加村有 3 条狩猎船：团长船（任务“美味なるキモを求めて”完成出现）、赤枪船（任务“ロアルドロスを狩猎せよ”完成出现）、黑枪船（任务“海龙ラギアクルスに挑め”完成出现），每艘船最高 3 级，通过希少交易中的“XX 船の强化素材”和“XX 船の最终强材”进行升级。高等级可以去更多的场所进行捕鱼、狩猎或探宝。3 级的狩猎船有时会出现“渔 · 传说的潮境”和“宝探し · 海贼の墓”两个附加的出航地点。

选择出航后，首先选择出航目标，之后选择渔具，下方有必要的资源点数消耗，不同的目标点数不同。花费的时间和资源点数也不同，渔具可以增强出航的效果。





出海场所	日数	必要资源点数	渔船必要等级	出产物品
渔・モガ沿岸	2	30	1星	キレアジ、サシミウオ、はじけイワシ、ハリマグロ、ホシヒトデ、眠鱼
渔・モガ渔场	3	80	2星	カクサンデメキン、珍味・甲胄鱼、バクレツアロワナ、ハリマグロ、ハレツアロワナ、ホシヒトデ、眠鱼
渔・モガ海域	4	150	3星	大食いマグロ、大幻鱼イッカク、カクサンデメキン、小金鱼、珍味・甲胄鱼、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ
渔・传说的潮境	6	150	3星	大幻鱼イッカク、カクサンデメキン、珍味・甲胄鱼、バクレツアロワナ、ハリマグロ、ハレツアロワナ、ホシヒトデ、眠鱼、リュウグウガニ
宝探し・暗礁地带	2	30	1星	穴のあいた王冠、イキツギ藻、石ころ、大タル、欠けた贝壳、小タル、水光原珠、铁矿石、铜のたまご
宝探し・モガ海峡	3	80	2星	穴のあいた王冠、イキツギ藻、石ころ、王冠にはめる辉石、欠けた贝壳、银のたまご、黑珍珠、钢のたまご、ピッケル、マカライト矿石
宝探し・海底火山	4	150	3星	イキツギ藻、石ころ、王冠にはめる辉石、欠けた贝壳、金のたまご、银のたまご、黑珍珠、シーブライト矿石、ピッケルグレート
宝探し・海贼の墓	6	150	3星	石ころ、王冠にはめる辉石、海贼の财宝、欠けた贝壳、巨大珍珠、金のたまご、银のたまご、阳翔原珠
狩猎・近邻の岛	2	50	1星	ケルビの苍角、甲虫の腹袋、水生兽の皮、素材袋、鸣き袋、飞甲虫の甲壳、未熟な海绵质、モンスターの体液、龙骨【中】
狩猎・绝海の离岛	3	100	2星	海绵质の皮、狂走エキス、水兽の鳞、灯鱼龙の皮、灯鱼龙の棘、肥沃なドロ、麻痹袋、龙骨【大】
狩猎・魔の秘境	4	150	3星	アルビノエキス、海龙の皮、海龙の鳞、火炎袋、睡眠袋、毒袋、龙骨【大】、龙骨【中】



渔具一览	
渔具名	效果
みごとな水かき	出航所花的时间减少半天。
强韧な水かき	出航所花的时间减少1天。
财宝の海图	获取素材增多，探宝任务使用效果最好
矛备の大枪	获取素材增多，狩猎任务使用效果最好
渔のまきエサ	获取素材增多，渔任务使用效果最好

交易船船长

交易船靠岸时，船长会上岸，他除了在特定的时机会带来一些有用的道具外，还可以进行交易。交易是取得很多稀有道具的惟一途径。

交易分为“通常交易”和“希少交易”，前者使用特产品与船长的交易品交易，交易品是消费类型的道具；后者使用希少特产品与希少交易品交易，希少交易品包括船的强化素材、猫的特技、珍贵的消费品、装饰品、武器的制造图纸等等。需要注意的是，普通交易品有“损”、“得”之分，“损”就是只现在交换这个交易品猎人会吃亏，“得”正好相反，所以尽量交易“得”的交易品占些小便宜吧！

要进行交易，必须两方的特产品价值相等（取引成立）才可以完成交易。

特产品和希少特产品都需要通过在莫加村的莫加森林中进行自由采集，杀死怪物后获得，需要注意的是，尽量不要用 3、4 星的希少特产品中的稀有物品换取多个 1 星或 2 星的交易品。可以攒着换取茶茶的猫头面具、守之护符、力之护符等。

另外，与船长对话，选择“次回の出航依赖”，可以设定下次出航的目标地点。一共三个国家，可以按 y 键查看该国家可以带回的特产（一些稀少特产品不会显示在该栏内），之后可以根据需要取消其中任意两个国家，从而改变回航的时间，另外使用みごとな水かき或强韧な水かさ可以减短出航时间。





航海日数一览	
1国	2日～3日
2国	2日半～4日
3国	3日～5日

Tips 在黑暗中点起火把不仅可以照亮，还能防止毒虫的幼虫骚扰你。带着火把还可以点燃洞中的火台。按住R再按a就可以拿着火把直接挖矿（双截棍手柄为按住Z按A），片手剑还可以拿着火把战斗！

游戏画面讲解



1. 猎人的体力

绿色的长条是猎人的体力，基础体力值是 100，通过药品、猫饭或技能提升体力上限，最高为 150 点。

受到伤害后体力会降低，除了直接减去的血量外，还有一部分红色血条，在不受到攻击的前提下，红血会徐徐恢复，直到都变成绿色血条为止；如果再次受到攻击的话，会直接从当前绿色血条开始计算伤害值，当前红色血条直接废除，并且产生新的红色血条。回复速度增加的技能可以加快红血变回绿血的速度。

2. 猎人的耐力

黄色长条是猎人的耐力，基础耐力值是 100，通过食用携带食料、肉等道具增加耐力上限，最高150点。

猎人的某些攻击动作，比如锤子的蓄力、长枪的突进和斧子的左右挥击会消耗耐力，猎人的跑动、滚动、踏步和防御都会消耗耐力。如果耐力不足是不能防御住高强度的攻击的。只要不做以上的动作，耐力就会快速回满。

在任务中，经过一定的时间猎人耐力上限会下降，一次 25 点。



3. 武器斩味

武器数据中的斩味颜色与显示在画面上的刀形状图标泛出的光相同。另外，使用弩、斩击斧和太刀时，武器图标会有不同的表现。

4. 氧气槽（酸素）

MH3 中水战占了很大的比例，酸素就是猎人的氧气了，氧气槽降低比较慢，一整条氧气大概可以让猎人在水中持续停留 8 分钟左右。在即将减完时会有红色提示，这时候就要及时补充氧气了，否则当氧气量为 0 时开始消耗体力。补充氧气的方法有：将头探出水面；使用酸素玉；碰触海底冒出的气泡；让茶茶佩戴古代面具靠近猎人，猎人发信号，茶茶冒出与海底气泡相同的氧气泡。通过增息药、猫饭或装备技能可以提升氧气上限。



5. 计时

显示任务的时间，和普通的表盘相似，但是只有分针从 12 点位置开始走，5 分钟蹦一个大格，到短针所在位置时任务时间结束。

6. 猎人信息

猎人和同伴（包括茶茶）的名字、使用的武器图标以及当前的状态。人物的颜色与迷你地图上的箭头颜色相同。武器图标如果在武器和红色眼睛之间闪动表示该猎人与大型怪物在同一个区内并且已经被发现。名字后面的小图标代表着猎人的状态，游戏中分为两种状态，分别为：状态变化和异常状态。



状态变化一览：

图标	名称	效果	引起状态变化的方法
	攻击力UP	猎人攻击力上升，分为不同级别，不同武器的数值也不同	鬼人药、鬼神笛、怪力の种、怪力の药丸、鬼人强化弹、猫饭
	防御力UP	猎人防御力上升，分为不同级别	硬化药、硬化笛、忍耐の种、忍耐の药丸、硬化防风弹、猫饭
	防御力DOWN	猎人防御力下降	受到怪物特殊攻击。使用忍耐の种解除
	惯通力UP	打击武器对怪物耐力的消减值增加	鬼人强化弹
	自然回复力UP	体力红色部分回复成绿色的速度增加	活力剂
	风压无效	龙产生的风压不会影响到猎人的行动	硬化防风弹
	抗暑	在过热的区域猎人体力会徐徐下降（变成红血），抗暑后无效	クーラードリンク、クーラーミート
	抗寒	在过冷的区域猎人的耐力最大值下降速度将加快，抗寒后无效	ホットドリンク、ホットミート
	火耐性UP	猎人受到火属性攻击时伤害降低	火消しの实、猫饭
	水耐性UP	猎人受到水属性攻击时伤害降低	水守の种、猫饭
	冰耐性UP	猎人受到冰属性攻击时伤害降低	冰散の粒、猫饭
	雷耐性UP	猎人受到雷属性攻击时伤害降低	雷静の种、猫饭
	龙耐性UP	猎人受到龙属性攻击时伤害降低	龙杀の实、猫饭
	火耐性DOWN	猎人受到火属性攻击时伤害增加，使用火消しの实可以治疗该状态	各种火、爆炎属性的攻击会导致该状态
	水耐性DOWN	猎人受到水属性攻击时伤害增加，使用水守の种可以治疗该状态	水属性的各种攻击会导致该状态
	冰耐性DOWN	猎人受到冰属性攻击时伤害增加，使用冰散の粒可以治疗该状态	冰属性的各种攻击会导致该状态
	雷耐性DOWN	猎人受到雷属性攻击时伤害增加，使用雷静の种可以治疗该状态	雷属性的各种攻击会导致该状态
	龙耐性DOWN	猎人受到龙属性攻击时伤害增加，使用龙杀の实可以治疗该状态	大海龙等发出的龙属性攻击会导致该状态

Tips 战斗中经常会有多个大型怪物在一个区域的情况，将大便玉（こやし玉）扔在它们身上就有一定几率换区。“こやし玉达人”技能在双龙任务中非常有用！另外被龙抓住需要连打按键的情况可以尝试使用大便玉！

异常状态一览			
图标	名称	效果	治疗方法
	毒	体力徐徐减少（变成红血），根据毒的强弱持续时间会变化	解毒药、解毒笛、汉方药、回帐篷睡觉，げどく草和にが虫（50%几率失败）
	麻痹	受到敌人的麻痹攻击，猎人倒地身体一定时间内无法动弹	吹飞攻击可以解除，按键、摇动左摇杆可以减少麻痹持续时间
	气绝	连续受到怪物的攻击，一定时间内站在原地无法移动	任何攻击都可以解除，按键、摇动左摇杆可以减少眩晕时间
	睡眠	中招初期可以缓慢移动，最后倒地睡着	仍旧可以移动的过程中使用元气ドリンク，换区、受到任何攻击，按键、摇动左摇杆可以减少睡眠时间
	泥包裹	被泥包裹，可以缓慢移动，但是不能攻击	消散剂，受到任何攻击，按键、摇动左摇杆可以减少持续时间
	木天蓼包围	被マタタビ爆弹的烟雾卷入，成为艾露猫的攻击目标	会帐篷睡觉
	吸血	被毒虫幼虫ギィギ吸附，体力徐徐减少	回避行动可以将ギィギ甩掉
	火属性异常小、大	生命值徐徐减少。小：15秒；大：30秒（持续时间）	使用火消しの实，原地滚动三次左右、水中滚动一次
	水属性异常小、大	耐力回复速度降为1/4，强走药的持续时间减少速度变为2倍。小：30秒；大：1分钟	使用水守の种
	冰属性异常小、大	回避和防御行动以外的消耗耐力的行动消耗量3倍以上。小：1分钟；大：2分钟	使用冰散の粒
	雷属性异常小、大	更容易进入气绝状态。小：30秒；大：1分钟	使用雷静の种
	龙属性异常小、大	会心率降低50%。小：1分钟；大：2分钟	使用龙杀の实

7. 地图

当前任务所在的地图，拥有“地图常备”技能或拿了支给箱中的地图就会显示整个地图，如果没有就只显示以玩家为中心的一个圆形范围内的地图。使用染色玉扔中大型怪物、发动了自动标记技能或者使用千里眼药可以看到大型怪物。调出菜单，根据提示可以变更地图显示大小。



8. 道具栏

显示当前选中的道具，纳刀状态下可以直接使用该道具，片手剑出刀状态可以使用。镐和虫网等采集道具不需要调到当前使用位置也可以在接近采集点时直接按A采集。如果是弩手，会显示弹药栏。





茶茶

茶茶只能在村任务中与你共同战斗，
是你的非常好的帮手！

传递道具

在任务中将各种肉给茶茶，会有特殊的效果，任务结束后恢复初始状态。给茶茶道具的方法是在道具菜单中选中道具，选择“渡”。

传递道具的效果	
携带食料	体力和耐力各回复50点
生焼け肉	体力回复50点，体力上限值增加25
コゲ肉	怒值上升
こんがり肉	体力完全回复，体力上限值增加50
天然ピンクレバー	体力和耐力各回复50点，上限值各增加25点
异国の角龙肉	体力和耐力完全回复，上限值各增加50点
毒生肉	怒值上升
マヒ生肉	怒值上升
ネムリ生肉	怒值上升



舞蹈支援

茶茶通过舞蹈可以对猎人进行支援，跳舞消耗耐力，所以可以通过给茶茶肉增加他的耐力让其更多次地跳舞。在进入任务前，茶茶可以装备两种舞蹈，不同的舞蹈组合可以有不同的舞蹈效果。



舞蹈效果一览	
1.挑衅	吸引大型怪物攻击茶茶
2.攻击力アップ小	猎人和茶茶的攻击力一定时间内上升3%
3.攻击力アップ大	猎人和茶茶的攻击力一定时间内上升5%
4.防御力アップ小	猎人和茶茶的防御力一定时间内上升10%
5.防御力アップ大	猎人和茶茶的防御力一定时间内上升20%
6.解毒	为猎人和茶茶解毒
7.回复小	猎人和茶茶体力各回复20
8.回复大	猎人和茶茶体力各回复50
9.クーラー&ホット	一定时间内抗寒、抗暑，与喝了冷、热饮相似
10.强走	猎人和茶茶一定时间内不消耗耐力
11.风压水流无效	猎人和茶茶一定时间内不受风压和水流的影响
12.闪光	茶茶发出闪光弹一样的效果
13.音爆弹	茶茶发出音爆弹一样的效果
14.属性耐性アップ	猎人的全属性值一定时间内上升5点



舞蹈的入手方法	
舞蹈名称	入手方法
ノリノリのおどり	初期持有
イケイケのおどり	初期持有
マカマカのおどり	希少交易品
ドンドンのおどり	希少交易品

茶茶的特技

通过升级、狩猎怪物和希少交易品交易方式获得特技，只要村长中的怪物都狩猎完成并且达到30级即可学会前21种特技，这些特技性能就是针对茶茶的能力的强化，包括各种属性攻击和特殊属性、抗风压水流、攻击力、防御力、会心攻击几率、耳栓等等。



通过与船长进行希少品交易可以获得以下特技	
采取封じの印	不进行采集，一心攻击，攻击力、防御力和耐力上升
采取强化の印	采集行动几率提高，采集次数上升
七转び八起きの印	每次力尽后都会提高攻击力、防御力（最高7次）
背水の阵の印	血量减少后攻击力、防御力和耐力大幅度上升，力尽后能力恢复
爆弹强化の印	茶茶使用爆弹的伤害增加
高速回复の印	茶茶隐匿后回复速度增加

Tips 连续烤肉架的使用方法：在带着1个以上的肉时，选择连续烤肉架开始烤肉，烤肉过程中按住R键，前一块快烤好时就会放上下一块肉。

茶茶的面具

任务开始前可以选择茶茶当前佩戴的面具，面具不同能力也有所不同，使用面具战斗可以增加面具熟练度，熟练度增加可以提高茶茶的属性和装备特技的格数，熟练度最高为5。

どんぐりのお面

特点：初期持有，熟练度增加后提升攻击力和防御力，熟练度3时增加到2个特技格，熟练度5增加到3格。采集的几率较高，怒后攻击力提升。

最普通的面具，是供村子中小孩子使唤时佩戴的由巨大橡实制成的面具。没有什么特殊的能力。

肉焼き器のお面

取得方法 村长3星“土砂龙・ボルボロス！”完成后出现的纳品依赖

资源点数	400pt	
连续肉焼きセット	1	一星希少交易品
火打石	1	打破彩鸟翅膀尖端的火石有一定几率奖励
火药草	3	

特点：熟练度增加后提升攻击力和耐力的回复速度，初始为2个，熟练度1后增加到3个，最多3个。远距离攻击小型怪物，发怒时会散出火焰，特技格数多。

技能：以连续烤肉架为基础做成的面具，猎人可以在任务中调出茶茶的烤肉架自己进行烤肉，也可以将普通的生肉交给茶茶，他会边做任务边烤肉，随着熟练度上升，烤肉的质量也上升。

ふさふさの面

取得方法 村长3星“彩鸟・クルペッコの狩猎”完成后出现纳品依赖

资源点数	400pt	
彩鸟の羽毛	2	彩鸟
暖かい毛皮	2	鹿
なめらかな皮	2	冻土毒虫幼虫和用鱼叉杀死一些鱼类后都可以挖到



特点：熟练度增加后提升体力和防御力，初始为2个特技格，熟练度1时增加到3格，最高3格。采集的几率非常高，基本不会进行攻击，特技格数也少，发怒后会向怪物投掷大便玉。

技能：玩家在任务中发信号的话，茶茶会发动千里眼技能，大型怪物会在地图上显示几秒钟。发动技能后需要过一段时间才可以再次使用。

ランプのお面

取得方法 4星任务“女王リオレイアの狩猎”完成后出现的纳品依赖

资源点数	500pt	
火炎袋	1	打火系怪物、彩鸟、火龙等
提灯球	1	破坏灯笼鱼的灯一定几率奖励
マカライト矿石	4	

特点：熟练度增加后提升攻击力，初始特技格数为2，熟练度3时增加到3，最高3。攻击力大幅度提升，以攻击小型怪物为主，最常发动近身攻击，发怒后会远距离投掷攻击。

特技：玩家在任务中发信号的话，会点亮茶茶头顶的油灯，在黑暗的山洞中照亮。

マカ壶のお面

取得方法 农场的田升到满级（MAX）之后与农场主对话取得

特点：熟练度增加后提升耐力的回复速度，初始特技格数为2，熟练度3时增加到3，最高3。远距离攻击为主，狙击大型怪物。发怒后投掷毒玉。

特技：和系列前作中的壶拥有同样效果，任务中将素材或道具交给茶茶，经过一段时间的反应之后，会被炼成其他的东西，熟练度越高，炼成的道具越珍贵。

古代のお面

取得方法 纳品依赖，面具在农场瀑布后面的石像上，调查后取得。

资源点数	500pt	
海龙の鳞	2	
古代鲛の皮	1	自由采集任务中，水中的鲨鱼，用鱼叉叉死后一定几率挖取（可以先用武器打一两下，估计血差不多了再用鱼叉）
シーブライト矿石	1	水没林的水中矿点

特点：游泳速度快。

特技：在水中时，猎人发出信号后茶茶会产生氧气为猎人提供帮助。

アイル-フェイク

取得方法：希少交易品

特点：艾露猫的面具，也许是为了弥补本作中没有可爱的狩猎猫，我们可以将茶茶伪装成一只小猫。攻击方式与狩猎猫相似，会在整个区域内追着怪物进行攻击，可以使用爆弹攻击，没有特技格。

狩猎训练

心中只魂凝于手中之剑
挥动利刃意在以命相搏

MH3不可以自定义按键，支持3种操作方式，分别为双截棍手柄、经典手柄操作1和经典手柄操作2。

1. 双截棍手柄操作，直接使用双截棍手柄可以完成所有动作，不需要太大幅度晃动手柄即可进行游戏，适合体验游戏和初上手的玩家，因为本作针对双截棍手柄的体感操作进行了最大限度的调整，很多武器只要按A键就可以将攻击动作进行下去，在不了解武器特性的前提下，拥有Wii的使用惯了双截棍手柄的轻度玩家可以尝试本操作。如果你是一个核心猎人，游戏时间超长的话，不推荐使用该操作方式。

2. 经典手柄操作1，延续PSP版的操作，最大的进化在于方向键和右摇杆都可以进行视角调整，相比PSP来说，多一个摇杆的经典手柄在游戏过程中更加自如。适合对PSP版最熟悉的玩家，最适合水中战斗。

3. 经典手柄操作2，延续PS2版的操作，使用右摇杆进行攻击。因为本作中每种武器的攻击招数都增加了很多，使用“经典手柄操作1”需要用到很多的组合键，但是使用右摇杆就能够很容易地通过推一下摇杆就发出任何招数，前提是你能够准确、熟练地掌握推摇杆方向的操作技巧。



基本操作

没有拿出武器的纳刀状态下的基本操作。

作用	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
移动	摇杆	左摇杆	左摇杆
跑（移动中）	Z	L	L
采取、剥取、攀爬等	A或晃动左手手柄	a	a
视角居中	轻按C	轻按L	轻按L
打开道具栏	长按C	长按L	长按L
道具选择（道具栏打开状态）	十字键	y和a	y和a
道具使用	1或A	y	y
视角操作	方向键	右摇杆和方向键	方向键
菜单、聊天窗口开关	2	–	–
踢、近身攻击（水中）	–	+	x
出刀	晃动右手手柄或+	x	右摇杆
出刀斩	移动中晃动右手手柄或+	移动中按x	移动中推右摇杆
下蹲	站立中B	站立中b	站立中b
滚动	移动中B	移动中b	移动中b

Tips 本作中的锈块和新加入的守护符都是在任务结束时直接进行鉴定的。考验RP的时刻到来了！需要高亮选中想要的物品，然后选择“装备BOX送”才能真正取得道具！千万不要不送进箱子就结束领取报酬！

除了基本的操作以外，人物还可以做出一些其他的动作。

忍步：轻推移动摇杆。

匍匐前进：蹲状态移动。

搬运：在猎人抱起怪物的卵或者火药岩等需要运回营地的道具时，就进入搬运状态，此时移动速度慢，受到任何攻击都会打碎抱着的东西。搬运的达人和搬运的超人两个技能可以让猎人搬运中移动速度加快，从而更轻松地完成搬运任务。

钓鱼：在可以钓鱼的地方会有鱼饵的图标提示，按 A 键或者晃动左手手柄就可以开始钓鱼，调整视角到可以清楚看到鱼漂的位置，当鱼上钩、鱼漂迅速下沉的瞬间按 A 键或者晃动右手手柄就可以将鱼钓上来了。

动作（アクション）：玩家可以做出各种表现性质的动作，在菜单中选择アクション可以在 16 种动作中进行选择，用于与同伴间的交流。





下蹲的妙用

在被大型怪物发现前，下蹲和匍匐前进会减少被怪物发现的几率。另外，下蹲和匍匐前进状态是不受风压影响的！

小扑回避

逃跑状态需要在与大型怪物交战中，背对怪物跑动，人物会踮起脚尖，做出与其他时候跑步姿势不同的动作，在这种状态下按回避键 b 就可以使出小扑动作，小扑是 MH 中最常用也是最稳妥的回避动作，其无敌时间最长，也就是说小扑动作中不管怪物使用什么攻击都不会击中猎人，常用的技巧还有小扑躲避龙吼、闪光等等。陆地上的滚动、侧移、后跳和水中的回避行动等也是有一定的无敌时间的，但是非常短，不配合回避性能增加的前提下，只有非常强的猎人才可以通过这些超短的无敌时间躲避敌人的攻击。

右手手柄体感示意图



游泳操作

跃入水中后，不出刀状态下的基本操作。实际上，游泳和陆地上的操作相似，只是整个人可以向 3D 全方位移动，而且猎人游泳技能极好，用宇宙战来称呼水中战斗也不为过（笑）。（左）摇杆对应的移动动作是以当前视角方向为基准的。

作用	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
普通移动	摇杆	左摇杆	左摇杆
上升	竖起右手手柄按B	ZL	ZL
下降	水平右手手柄按B	ZR	ZR



菜单和特殊操作







游戏的菜单中有很多子选项，比如生产装备时按条件检索、查看当前装备的样式、与自身装备比较、查看装备后猎人的技能等等，请查看屏幕上的按键提示进行操作。

游戏中打开菜单，按 R 键（使用双截棍手柄是要按 Z 键），就会出现猎人记录（ハンターノート）：

1. 备忘录（メモ账）：用于帮助玩家记住需要的素材、个数和需要该素材完成的事情，最多保存 8 个，任务中采集到备忘录中的素材时会发出特殊的悦耳音效，非常方便。游戏中不管使用双截棍手柄还是使用经典手柄进行游戏，都可以通过右手手柄进行道具和技能的调查，在菜单中，道具名或素材名前带问号或感叹号的就是可以调查的物品了，将右手手柄对准感应器，按住 B 键就会在屏幕上出现一个光标，将光标移动到名字上，便会显示出解释，非常方便。如果指向的道具是生产用素材，可以按住 A 键抓取素材，之后拖到右下角的登录图标上，就会记入备忘录。

2. 怪物列表（モンスターリスト）：怪物的资料，MH3 需要自己手动收录怪物的资料，在任务中调出猎人记录菜单按 B 键就可以在屏幕上出现光标，按 A 点中要调查的怪物拖到右下角的“登录”图标上可便可以保存该怪物的记录，不管死活都可以收录。最好在被怪物发现前收集。

3. 调和列表（调和リスト）：已经完成的调和记录。游戏中固定的两种物品可以进行调和，调和有成功几率，也就是说有一定几率调和失败成为垃圾，随身携带调和书可以提高调和几率，5 本调和书可以达到 100% 调和成功。MH3 中新加入的“自己设置的调和（マイセット调和）”可以快速调和，调出菜单，选择该项后，选择空白的位置直接进入调和列表，选择已经调和成功的公式就会记录进去，之后只要进入该项在记录的公式上按 a 即可进行调和，不用再去选择调和→选择调和素材→确认调和。必须要注意的是，本作也是可以按住 a 键进行连续调和的，调和失败的时候会停止连续调和。

4. 狩猎心得（ハンターの心得）：包括各种操作和系统的简单介绍。



Tips 太刀砍石头也可以增加炼气槽，就是稍微慢一点，进入与BOSS的战斗前打打小怪攒满炼气再上是不错的选择。长枪突进、片手跳斩、大剑和斩击斧以及太刀的攻击、锤子蓄力都是抗风压的。

武器的基础知识

分类

本作拥有 7 大类武器，剑士的近战武器包括：大剑、片手剑、长枪（ランス）、锤子（ハンマー）、斩击斧（スラッシュアックス）、太刀；枪手（ガンナー）远程武器为弩（ボウガン）。前作中的铳枪、双刀、弓被删除，增加了斩击斧，弩根据重量重新分类为轻、中、重三种。新的武器可以通过购买、生产取得，MH3 任务中挖取的锈块会在任务结束时直接鉴定出武器，这也是武器获得的一种方式，当然，要想拥有强力的武器一定要进行强化。

斩味的重要性！

近战武器的斩味是和攻击力一样重要的属性，斩味越高，攻击力越高，越不容易弹刀。斩味降低后一定要即使磨刀。由此可见，如果不弹刀的话，单纯使用物攻的武器黄斩和绿斩攻击力相似，但是要想得到属性输出，那么一定要保持最高的斩味。



斩味由低到高	物理攻击修正	属性攻击修正
红	0.5倍	0.25倍
橙	0.75倍	0.5倍
黄	1.0倍	0.75倍
绿	1.05倍	1.0倍
蓝	1.2倍	1.0625倍

会心和负会心



所有武器都有会心一击的几率，带“-”的就是负会心几率。发生会心一击（红光），伤害是通常伤害的 1.25 倍；发生负会心（黑紫光）时则是 0.75 倍。弩的会心率是三个部分合计在一起的数值。

属性攻击和异常状态

属性攻击包括火、水、雷、冰、龙五种，不同的怪物拥有不同的属性抗性，属性伤害吸收比率是非常重要的数据，这代表着怪物是否弱某种属性，使用带属性的武器攻击时 100% 输出属性伤害。



异常状态是包括毒、麻痹、睡眠在内的特殊属性攻击，拥有特殊属性的近战武器命中时特殊属性以一定几率发生，前作是 1/3，本作欠判明；弩打特殊属性弹命中时发生几率 100%。特殊属性值是积累的，怪物的身体内积累了一定的特殊属性就会产生相应的状态异常。要注意的是，积累的属性在不受攻击时是在一直缓慢减少的，所以要想让怪物陷入异常状态就一定要连续不断地攻击。

怪物的耐力和气绝

MH3 中怪物也是有耐力设定的，怪物的行动会消耗自己的耐力，猎人还使用可以消减耐力的攻击。当怪物的耐力降低到一定程度时就会陷入疲惫状态，这时候怪物的攻击频率、攻击动作威胁都下降很多。所有打击属性的攻击都会降低怪物的耐力。弩发射的减气弹和撤甲榴弹的爆炸都会消减怪物的耐力。

气绝是前作也拥有的设定，前作中只有锤子可以让怪物进入气绝状态，本作中，所有的打击属性攻击都可以让怪物进入气绝状态。气绝状态下，怪物一般会倒地，头上冒出旋转的星星，这时候上前猛烈攻击怪物的弱点部位吧！



装备介绍

大部分的装备（装备专指衣服）都分为剑士专用和枪手专用，头盔是可以通用的，但是技能点数会有浪费。

在配装备时，防御力虽然是一项重要的性能指标，但是并非绝对的判断标准。一套防具的各种属性耐性、可以发动的技能都是一个猎人追求的东西，尤其是装备的技能。本作中除了头、胸、手、腰、脚五件装备外，还增加了守护符，守护符是专门用来增加技能点数的，有些还有洞。有多种获得守护符的方法，搬蛋任务比较容易获得大量守护符。



通过装备本身的技能点数、装备的洞中镶嵌珠子、佩戴守护符，获得技能点数相加，达到一定的数值要求就可以发动相应的技能。在查看装备时，按住右手手柄的 B 键，使用光标对准技能点数的名称可以看到其发动技能所需的点数和介绍。初期推荐的装备是彩鸟装，技能是防御力 UP【小】、回避性能 +1 和体力回复量 UP。根据自己的战斗方式、使用的武器等等选择技能，再向着目标狩猎怪物，制造装备。

武器操作

以下武器攻击操作部分均为出刀状态下的操作，双截棍手柄的体感部分都是指右手手柄，左向和右向分别指右手手柄多按键分布的表面的面向方向，经典手柄操作 2 中的方向都是右摇杆的方向。



共同操作

所有能防御的武器的防御动作、锤子的蓄力动作、太刀的出刀气刃斩、斩击斧直接剑形态出刀斩操作为：

状态	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
出刀状态	Z	R	R
纳刀状态	Z和-同时按下	R和x同时按下	R和x同时按下
纳刀移动中	Z和-同时按下	R、x、a同时按下	R、x、a同时按下

所有武器的收刀操作都是 + 或 1（双截棍手柄）、y（经典操作 1）、y 或 a（经典操作 2）。其中片手剑 1（或 y）为出刀状态下使用道具，因此收刀操作按键只有一种。

Tips 游戏中有一些捷径可以帮助你较快达到较远的区域：孤岛营地右侧可以跳入水中，经过石头门直接到9区；水没林营地后方跳下水直接到6区；砂原营地后的洞可以直接跳到7区；海底嗵叟营地左侧跳下水直接到3区入口前。

片手剑







动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
斩下（连斩）	水平按A	x	上
水平斩	左向按A	a	左
盾攻击	右向按A	推左摇杆按a	右
跳斩、突进斩（水中）	前挥	x、a同时按	下
回旋斩	–	+或连续攻击中左摇杆推下按x	x或连续攻击中左、右摇杆同时推下
斩上	移动中按–（水中不可）	移动中x	移动中上
出刀状态使用道具	1	按住L按y	y
防御	Z	R	R
摇动火把	通常按A；拔刀时右向按A	a	通常时按x，拔刀时右
熄灭火把	1	y	y

属性 盾攻击为打击属性，其他均为切断属性。

基本连击：陆地上跳斩后接连续斩，一直按连战键的话会进行斩上→斩下→横斩→剑盾攻击，最后可接回旋斩。除了跳斩后第一下的斩上和最后一下的回旋斩无法变招外，其他几招都可以改为水平斩或盾攻击，种攻击的最后一招又都可以接回旋斩，这是MH3中新加入的招数的变化。

水中突进斩或普通斩下攻击后，可以继续斩上→回旋斩上→回旋斩，也可以在水平斩和盾攻击之间转换。

总体来说，片手剑的攻击非常灵活，只要连续按键就会出连招，但是切记不要连打太多次数攻击键，否则连招会一直进行下去无法中途停止，使用片手剑的正确方法是一下下有节奏地攻击，在需要的时候滚动取消招数，并结合防御保证自身安全。

基本战略：所有武器中攻击动作所需时间最短、攻击频率最高的武器，但是因为单击伤害较低，所以对付怪物的时候要抓紧一切时机连续攻击才能保证伤害输出。

惟一一个出刀状态下仍旧可以使用道具的武器，回复药、陷阱、闪光弹等道具的使用都更加便利。

麻痹、睡眠、毒等异常状态的特殊攻击也是片手较长使用的攻击手段，因为片手剑在近战武器中攻击频率高，所以更容易让怪物进入异常状态。

防御性能较差，但是攻防转换快。

大剑

基本连击：出刀斩有两种，站立或普通移动中纵斩是直接出刀斩，不会蓄力；跑动中，也就是按住R移动中纵斩是出刀蓄力斩。

大剑的连击动作大家比较熟悉，最基本的就是拔刀纵斩→横斩→斩上，之后可以继续接横斩→斩上的组合，或者接纵斩。

MH3中纵斩或普通蓄力斩后可接横殴，这是非常大的改变，这就让以前蓄力斩后必须滚动变为可以继续连击！横殴后左摇杆不推方向可以进行普通蓄力斩，推左摇杆方向可以进入新加入的强蓄力斩。

通过新加入的横殴，大剑的连续攻击变得更加灵活，连续按一个攻击键就可以发动三连击：纵斩→横殴→蓄力斩或强蓄力斩，也可以随意接横斩或斩上。

MH3中的蓄力斩除了增加一种外，蓄力时机方面有了一些变化，并非三段蓄满自动释放能得到单击最大攻击力，而是需要在第二次闪光后的一定时间间隔后手动松开攻击键才能真正达到三段蓄力，这时候身体才会闪出第三阶段蓄力成功的光，如果一直蓄力等待时间过长后自动释放蓄力斩的话只有二段蓄力的伤害，所以除非是要抓蓄力过程中的某个瞬间攻击敌人的部位，否则一定要在二段蓄力后的一小段时间后提前松开蓄力键斩出去，不管是否可以掌握好时机发挥第三段的蓄力伤害，因为即使没有发挥时间耗下去伤害值也是一样的。

大剑是惟一一把在出刀状态下还可以“踢”的武器，而且踢后可以直接使用横殴，这样就可以更快的发动强蓄力斩了！

值得一提的是，连续攻击中可以稍稍改变猎人的方向。

基本战略：大剑攻击频率最低，挥刀慢，唯有出刀斩较快，所以一定要确保命中率，出刀斩攻击力最高，斩后需要躲避的话一定要滚动，之后马上收刀躲开，准备下一次出刀斩。所以，一般的攻击流程就是出刀斩→适当的攻击→回避→收刀。

在怪物陷入硬直的时候上前出刀蓄力斩。

多人对战中在旁边有同伴的时候尽量不要使用斩上，因为斩上可以将同伴击飞，影响其他人的战斗节奏。但是用来救人还是不错的。



动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
纵斩	水平按A或晃动右手手柄	x	上
横殴	从站后水平按A	纵斩后x	纵斩后上
强蓄力斩	横殴后水平长按A	横殴后推左摇杆长按x	横殴后推左摇杆长推上
横斩	左向按A	a	左
斩上	右向按A	x、a同时按	右
蓄力斩	垂直按住A	按住x	持续下
踢	–	+	x
防御	Z	R	R

属性 横殴为打击属性，其他均为切断属性。



Tips 本作中被击飞后是有可能做出受身动作从而尽快恢复站立状态的，是否能受身和被击飞的角度以及落地的角度有直接的关系，如果身体正好可以趴在或躺在平整的地上时就会做出受身动作。

锤子

基本连击：锤子的蓄力攻击是其最大的特色，蓄力的开始时机非常多，除了纵砸（也就是三连第一下）、三级蓄力等攻击之外，其他攻击过程中基本都可以按住 R 键在攻击动作结束后立刻进入蓄力状态，蓄力中体力会一直消耗，移动速度介于普通移动和跑直接，不受风压影响，耐力消耗完后会自动释放蓄力攻击。

蓄力攻击分为三段，Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，会分别闪光，适时松开蓄力键发动相应的蓄力攻击。

Ⅰ．轻度下砸，之后再次按纵砸键可以上砸，之后可接三连。

Ⅱ．较大幅度上砸，打点较高，之后可以接三连。

Ⅲ．三段蓄力后有两种选择，站立中松开蓄力键为大地，大地有两次判定，第二次攻击力巨大；移动中松开蓄力键开始回旋攻击，这时候猎人开始转圈，第 1 圈无法操作；第 2、3 圈时按纵砸键可以发动上挑挥击；第 4、5 圈发动另外一种上挑挥击；尽量不要不按键等旋转结束。

三连击是最基础的连击，在前作中，横砸作为起手攻击的话，是会接之后的纵砸三连击的，也就是四下，而在 MH3 中，横砸作为起手攻击的话之后只连纵砸第二击和捞击，这样就组成了新的三连击。要时刻记得蓄力，蓄力第一击为起手攻击是非常方便的，之后可以继续蓄力或者发动三连。

基本战术：锤子因为移动灵活，保持跑动蓄力的同时，用各种快速的蓄力攻击（一段、二段蓄力）攻击敌人后回避。

抓准时机发动大地一击和回旋攻击是输出伤害的好方法，用大地一击进行一击脱离战术专攻怪物头部也是不错的选择，因为怪物很快就会进入眩晕状态，之后上前继续三连砸击弱点可以造成极大伤害。

联机中，大地一击会对很大范围内的同伴造成硬直，所以一定要选好攻击点；捞击会击飞同伴，小心使用。

锤子的攻击全是打击效果，所有攻击都会有眩晕值，而且眩晕值输出是所有武器中最高的。攻击的同时还会消耗怪物的耐力。

需要注意的是，锤子的攻击判定有些偏右，所以要攻击目标的话，可以稍微身体向左偏转一个很小的角度会比较容易命中哦！



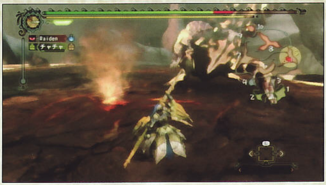
动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
纵砸（三连第一下）	水平按A	x	上、左或右
横砸（三连第一下）	左向或右向按A，或直接-	a	下
纵砸第二击（三连第二下）	水平连按A	连按x	连推上、左或右
捞击（三连最后一下）	水平按A	x	连推上、左或右
蓄力	Z	R	R

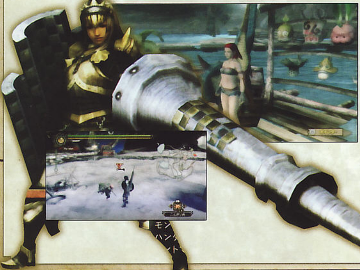
属性 全部都是打击属性。

长枪

动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
中段突	水平按A	x	上
上段突	左向按A	a	下
横挥	右向按A	x、a同时按	右
防御	Z	R	R
防御攻击	防御中原地按A	防御中原地按x	防御中原地推右摇杆前
防御前进	防御中推摇杆	防御中推左摇杆	防御中推左摇杆
盾攻击	防御前进中按A	防御前进中按x	防御前进中推右摇杆上
防御反击	垂直长按A	防御中R、a长按	持续推左
突进	–	+	x
突击刺	突进中A	突进中x	突进中推右摇杆上
急停止	突进中按B	突进中按b	突进中按b
跨步	B	b	b

属性 盾攻击为打击属性，其他均为切断属性。





基本连击：长枪的连击仍然保留中段、上段任意三次连续刺击，三连中可以加入横挥。三连可以通过跨步取消攻击后的硬直，然后继续攻击。可以通过左摇杆控制的左、右方向控制跨步的方向，分别为左跨步、右跨步和后跳（不推左摇杆默认为后跳），最多可以连跳三下，任意跨步组合。

因为加入了盾攻击，所以更加一气呵成，可以防御前进，接近敌人后盾攻击，之后接中段突，之后继续突刺攻击。

突进也是最好的连击，虽然突进中单次判定的伤害较低，但是连续的突进可以有多次判定，最后的突击刺伤害也很高，还可以用来赶路或追赶逃跑的怪物。

基本战术：长枪的防御性能在所有武器中是最好的。防御中除了可以进行之前就有的防御攻击外，还可以使用盾攻击和防御反击（约 3 秒），这对于枪来说是是极大的变化。盾攻击过程中是有防御判定的。

长枪持枪状态下移动速度极慢，可以通过跨步回避敌人攻击或主动接近敌人。

单纯防御时，耐力是不会恢复的，但是可以通过防御移动或者防御中的攻击动作回复耐力。

防御反击类似《鬼武者》中的弹一闪，但是对于防御时间的判定宽松了很多，在几秒钟内防御角度内受到敌人的攻击便能防守住自己并且刺出上段攻击，时间限制内没有受到怪物攻击或是松开蓄力也会刺出上段攻击。

Tips 斗技场一共有10个任务，粉跳跳王、彩鸟和土砂怪在初期直接开启；完成水兽、雌火龙、海龙和爆锤龙的捕获任务可以出现相应怪物的斗技场任务；完成前面7个任务后出现最后3个任务。得到的道具可以在家中与猫对话获得。

斩击斧

状态	动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
站立持刀	斧、剑变形（上瓶）	Z	R	R
斧形态	斧纵斩	水平按A	x	上
	斧横斩	左向或右向按A	a	左或右
	斧上斩	–	+	下
	斧挥舞	上斩后垂直连打A	上斩后连打x	上斩后连推上或下
	斧突进斩	移动中按A	移动中按x	移动中推上
	变形斩	斧突进斩后按Z	斧突进斩后按R	斧突进斩后按R
剑形态	剑横斩	水平按A	x	上
	剑斩上	左向按A	a、x同时按	左或右
	剑纵斩	右向按A	a	下
	属性解放	–之后连按A	+之后连按+或x	x之后连按攻击键
	变形斩	剑横斩后按Z	剑横斩后按R	剑横斩后按R
	以剑形态出刀		R	

属性 均为打击属性。



基本连击：因为斩击斧可以在斧和剑之间变形，所以连击变化很多，基本的理念就是以斧出刀→突进斩→变剑→纵横斩结合→属性解放。以剑形态出刀→纵横斩结合→横斩后变斧。

在战斗中，注意属性槽的多少，在斧与剑形态之间来回切换进行连击。

斧形态攻击范围广，持刀状态移动速度普通，与太刀相似，也比较容易弹刀，不同的是，斧形态除了突进斩之外，其他攻击动作发动速度较慢；剑形态持刀状态移动速度很慢，与大剑类似，但是攻击频率较高，攻击范围稍小，不容易弹刀，属性解放威力巨大。

斩击斧在剑形态下的攻击动作会消耗属性槽，属性解放消耗大量属性槽（大约50%）；在纳刀或斧形态下属性槽会徐徐回复。

属性解放可以接在剑攻击的各种攻击动作后，通过连打剑横斩或属性解放键持续释放攻击，一小段时间后喷射，和龙击炮类似。属性解放过程中，可以随时停止连打从而停止攻击动作。

当属性槽在一半以上时，才可以由斧变成剑形态；如果在一半以下，按变形键则会变成装填属性瓶的操作，从而让属性槽恢复到一半以上，上弹后仍旧保持着斧形态。

纳刀状态，属性槽在一半以上时，R、x、a同时按下可以直接以剑形态出刀斩；如果属性槽不足一半，R、x、a同时按下则是装填属性瓶并且出刀。使用剑形态时，属性槽消耗到一半以下也不会直接变回斧形态，只有属性槽耗光时才会强制变成斧形态。

斧形态突进斩速度快，上斩后可以站在原地连续左右挥舞斧子，每挥动一下就消耗一些体力；剑形态下，发动斩击动作会向前跨步；在滚动后发动斩上攻击出招非常快。

记住斧形态突进斩后可变形剑，剑右横斩后可变形斧！

斩击斧攻击中按回避键会做出侧移动作，但是只能侧移一次。

属性瓶	
斩击斧是通过装填属性瓶从而产生属性效果的	
种类	效果
强击	物理攻击威力上升
强属性	冰、火、水、雷各种属性攻击
灭龙	龙属性攻击
麻痹	麻痹属性攻击

太刀

属性 均为切断属性。

动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
踏步斩	水平A	x	上
纵斩	踏步斩或斩上后按A	踏步斩或斩上后按x	踏步斩或斩上后上
突刺	左向或右向按A或踏步斩、纵斩后直接按A	a	x
斩上	突刺后水平按A	突刺后x	突刺后上
斩下	水平–	x、a同时按	下
左移动斩	左向–	左摇杆推左，x、a同时按	左
右移动斩	右向–	左摇杆推右，x、a同时按	右
气刃斩	Z	R	R
气刃大回旋斩	气刃斩第三段后按A	气刃斩第三段后按R	气刃斩第三段后按R

基本连击：普通的攻击连击还和之前的作品相似，踏步斩→纵斩→突刺→斩上，之后可以继续接踏步斩或者直接下斩回避，MH3加入了攻击后发动的左右移动斩，左右移动斩之后还可以继续向相应方向滚动一下，躲避距离极大，这对于太刀来说是相当强大的进化，可以躲开怪物最容易发出的正前方攻击。需要注意的是，踏步斩之后只能直接接突刺，也就是无法连续做出两次纵斩动作。

太刀的气刃斩也得到了长足的进化，通过命中敌人增加炼气槽，炼气槽未满前发动气刃斩会消耗炼气槽，不连续攻击敌人，炼气槽也会逐渐下降。炼气槽长满后气槽内的红条会闪出白光，这时候释放气刃斩不会减少炼气槽，持续时间约为30秒。

在之前就有的连按三次气刃斩攻击键的三段气刃斩之后增加了一招气刃大回旋斩，回旋斩之后猎人会自动收刀入鞘，回旋斩命中敌人后会真正释放太刀的能力，太刀刀身会闪出光，炼气槽外围也会有和刀身相同的光，第一次用回旋斩命中敌人是白色光，再次命中敌人便会变成黄光，第三次命中成为最终的红色光。“白”攻击力1.05倍，延续到猎人力尽；“黄”攻击力1.1倍，延续到猎人力尽；“红”攻击力1.3倍，持续时间1分钟！

前三段气刃斩之间还是可以接其他普通攻击的，气刃斩Ⅰ→突刺（踏步斩按键）→气刃斩Ⅱ→斩上（踏步斩按键）→气刃斩Ⅲ→大回旋。另外，大回旋以外的气刃斩之后都可以使用斩下或左右移动斩取消硬直并结束气刃斩连击。

炼气槽满的状态，如果一段时间内没有用普通攻击命中敌人的话炼气槽会开始下降。

基本战术：太刀讲究的就是连击，以不能防御的代价换来最高的输出伤害，灵活躲避是必须要拥有的意识，绝对不能贪刀。对于怪物的吼叫可以通过收刀后的小扑躲过。配合高耳等辅助技能对于使用太刀的猎人将有极大的帮助。

第一次的气刃斩即使没有炼气也可以发动，对付小型的怪物可以出刀气刃斩，攻击范围较大。





Tips 使用软刷技术的Wii在游戏的运行和联网方面出现了各种问题。要解决按开始键后长鸣的错误需要补充IOS55，到网上下载相关程序之后在HBC中安装，之后在运行Softchip时将引导的IOS改成IOS55就能正常进入游戏了。

弩



动作	双截棍手柄	经典手柄操作1	经典手柄操作2
射击	A	a	x
装填	–	x	下
近身攻击	晃动右手手柄	x、a同时按	上
打开、关闭瞄准镜	Z	R	R
准镜下瞄准	摇杆	左摇杆	左摇杆
准镜下变更倍率	方向键	方向键	方向键
简易瞄准模式	长按Z	长按R	长按R
简易瞄准下瞄准	方向键	方向键	方向键
变更弹药	按住C后方向键上、下	按住L后x和b	按住L后x和b

种类：这次的弩由三部分组合而成，根据重量分为轻弩（ライトボウガン）、中弩（ミドルボウガン）和重弩（ヘビィボウガン）三种。

轻弩	重量29以下，射击后可以左右跨步，攻击力弱但移动速度快。
中弩	重量30到70，射击后可以侧向滚动，攻击力强。
重弩	重量71以上，射击后不能直接侧向滚动，攻击力非常强但是出弩状态是所有武器中移动速度最慢的！

瞄准：弩可以开启瞄准镜，这时候无法移动，安装了可变焦瞄准镜的弩可以调节放大倍数，之后再进行瞄准会较容易命中怪物弱点部分。

按住开关瞄准镜的按键可以进入简易瞄准模式，这时候仍旧是第三人称视角，但是屏幕中会有一个红色的准星表示当前猎人射击会命中的地方，这时猎人可以自由移动，但是瞄准相比开镜模式会较难。

不开镜直接射击也可以，盲射对于一些弹药是比较方便的，但是扩散弹这种对打点要求非常高的弹药还是瞄准之后再发射吧。

瞄准的操作方法可以在菜单的选项中变更翻转方向的效果。

弹药的种类：弩的弹药种类非常丰富，通常弹、散弹、贯通弹以及撤甲榴弹等属于攻击用弹丸；麻痹弹、睡眠弹、毒弹等属于状态变化弹；冰火水雷属于属性弹；回复弹等属于辅助弹。MH3 新加入了减气弹和斩裂弹两种弹药，其中前者命中后可以降低怪物的耐力，后者是斩属性弹药，可以切断怪物的尻尾。

基本战术：弩手比使用近战武器的猎人多一个携带弹药的背包，也就是一共 4 页背包，上战场前选择合适的弹药是重中之重，需要提醒各位的是，弩手对于金钱的消耗量是较大的。

弩以攻击怪物的弱点为第一要务！对于身形修长的怪物贯通弹效果较好；散弹适合盲射；通常弹 LV2 比 LV3 攻击力要高，LV3 装填数量大；扩散弹命中敌人后散开的小弹球拥有固定的伤害，对于皮厚的怪物是不错的选择；属性弹对于相克的怪物会有出其不意的效果；一般来说，越强的弹药后坐力（反动）就越大，也就是猎人发射子弹后会有更长时间的硬直；一些武器拥有某种弹药连射的能力，比如贯通弹 LV1 连射，那么在发射 LV1 的贯通弹时，每按一次发射键都会连续射出多发贯通弹 LV1，但是实际消耗的弹量仍旧是 1，MH3 中的弩增加弹道轨迹左右偏移（ブレ）的属性，在武器的介绍菜单中有明确标注，瞄准时需要算入这种变量才能命中敌人。

弩手的麻痹、睡眠毒等特殊状态攻击是最有效的，因为近战武器的特殊状态是一定几率发生的，而弩的特殊状态弹只要命中就一定会产生积累数值，所以作为弩手，一定要善于利用特殊状态，能为自己或团队带来很大的好处。



村长任务

莫加村是猎人的新起点，在这里熟悉新怪物、了解新系统

村长任务是单人游戏的主体，也是猎人修炼的地方。游戏中，和所有头顶冒出对话图标的人对话是一定要进行的“工作”。

初进村中，首先要完成三个纳品依赖才可以到看板娘那里接任务，分别是：

1. キャンプを修理，资源点数 30pt，到莫加森林中打些怪物，看左下角达到 30pt 后回村与村长的儿子对话，选择“狩りの报告”得到资源点数后，完成依赖。

2. 武具加工のお勉强，得到一个金镐后到莫加森林的 4 区挖个铁矿回来给加工屋的老爷爷。

3. 捕鱼，得到一个鱼叉，到 11 区水中找大肚子的片片鱼，使用鱼枪刺死完成任务。



关键任务



完成初始的委托之后就可以开始到看板娘那里接任务啦！完成每个等级的关键任务后就会出现紧急任务，完成紧急任务就会出现下一个等级的任务，非关键任务不用完成也可以升级。

关键任务一览：

等级	关键任务	紧急任务
一星	孤岛のキノコ集め、ジャギィの群れを狩れ、美味なるキモを求めて	水生兽ルドロスを狩れ！
二星	牙むく群れの长を狩れ！、ドスジャギィを捕まえろ！	奇面族を救出モンスターから守れ！
三星	彩鸟・クルペッコの狩猎！、ロアルドロスを狩猎せよ！、土砂龙・ボルボロス！	灯鱼龙・チャナガブル！
四星	完成“群れを统べるドスバギィ！”后出现“海龙ラギアクルスに挑め！”，伤害海龙一定血量后海龙逃跑，出现新任务“女王・リオレイアの狩猎”，完成后出现升级的紧急任务	ラギアクルスを仕留める
五星	空の王者リオレウス！、冰牙龙・ベリオロス！、胁威！火山の铁槌！	モガの村を教え！

隐藏任务和特殊事件

在 5 星任务中，完成“古代のお面”纳品依赖后出现任务“空の王者リオレウス！”、“砂原の角龙を狩れ！”、“冰牙龙・ベリオロス！”。

完成“一世一代の胜负”纳品依赖后出现任务“空の王者を狩猎せよ！”、“威胁！火山的铁锤！”、“ウラガンキンを捕获せよ！”

完成 5 星紧急任务“モガの村を教え！”击退大海龙后出现 6 个双龙紧急任务和一个狩猎大海龙的任务。交易船船长会带给主角一把水属性太刀。



Tips 如果想要联机游戏，，必须能让Wii正常连接Internet和日服SHOP，欧美版系统3.2以下的系统最好直接刷成日版3.2j，这样改名字死机的错误也不会出现。

大型怪物战斗心得

与怪物的战斗要有勇有某，使用正确的战术是第一步，不能操之过急。

注：弱点属性中，最前边的是吸收伤害最多的属性，“次弱”为吸收中等，“稍弱”为只能吸收一点伤害。

粉跳跳王・ドスジャジィ

弱点 全属性 **可破坏部位** 头




粉跳跳王是最弱的BOSS级怪物，但是攻击招数却一点都不含糊，侧身冲撞如果被击中还是非常疼的。转圈、咬比较容易躲避。打破头周围的“围巾”所需的伤害很低。基本上只要不粗心大意没有注意自己的血量，是不会打不过它的。

眠跳跳王・ドスバジィ

弱点 火，次弱水、雷 **可破坏部位** 头




中期才会出现的第二种跳跳王，实力比粉跳跳王强不少，近身攻击方式类似，多一招吐睡眠球的攻击，被击中后会进入半睡眠状态，这时候还可以控制角色慢慢跑动，几秒钟后倒地彻底睡着，这个跑动阶段最好跑到较远的距离，或者可以被同伴救的地方。

彩鸟・クルベッコ

弱点 冰，次弱水、雷 **可破坏部位** 头、双翅尖端的打火石




彩鸟就是大怪鸟级别的怪物，能力比较弱。近身攻击方式包括转圈、啄等。比较有威胁的招数就是扇动两个翅膀，将打火石相撞产生火花攻击猎人，火属性伤害，附带火属性异常，小心躲避吧。火属性异常的解除方法有很多，吃“火消しの实”；在水中打一个滚；在土地上打三个滚。

远距离的话，有时候彩鸟会径直跑过来用嘴啄猎人，但是因为跑动距离远而且方向修正微乎其微，所以很容易躲避，之后就绕到它后面猛揍吧！

彩鸟飞到空中时，会直接吐出三颗绿色的球，被击中的话火炕性会降低，有时候也会在空中飞过来冲撞猎人。

彩鸟的特点就是胀起其胸前的红色气囊吹喇叭了，有回复生命、增加防御力、增加攻击力和呼唤其他怪物几种能力。其中，前三者吹奏过程中会原地转圈，这时候攻击它的气囊造成一定伤害或扔音爆弹让其产生硬直的话，它所吹的能力就会被猎人吸收，呼唤其他怪物的音色是可以打断的，正式版中，狩猎彩鸟的任务中，它只会召唤粉跳跳王，在狩猎其他大型怪物的任务中，如果彩鸟客串的话，会呼叫来这些大型怪物。

水兽・ロアルドロス

弱点 火 **可破坏部位** 头、头后面的蓬松鬃毛、尾




这是MH3中初期的怪物，也就相当于前作中毒怪鸟级别的怪物。生兽在陆地上的能力与其它水生怪物比算是比较强的，在陆地上移动也比较灵活，还会像毒怪鸟一样抽风似得在场景中乱跑，边跑边吐水球。看到它发飚的时候，还是不要刻意纠缠的好。

其近身攻击的招数以侧身冲撞、转圈和在地上打滚为主。打滚的准备时间非常小，经常能让在两侧攻击得正爽的猎人挨个正着，不过伤害不大。

水生兽会在原地竖起上身吐水球，三颗水球的落点是固定的，比较容易识破。

下水后，水生兽的移动速度更快，冲撞攻击比较有威胁。但是因为其相比其他同等级的水生怪物来说陆地上的能力较强，因此水中能力缺少显薄弱，这算是此消彼长、“上帝是公平的”吧……

土砂龙・ボルボロス

弱点 冰 **可破坏部位** 头（打击属性限定）、双爪、尾




土砂龙算是初期比较强劲的怪物。头顶弹刀，而且必须要用打击属性的攻击才能破头。因此，初期要想既断尾又破头似乎有些困难。破头和断尾之后都可以挖一次。

土砂龙的近身攻击包括连续两次的甩尾；砸击前方地面并溅起两坨泥浆；短距离冲撞等等。

远距离低头准备动作之后会冲过来，这是土砂龙最具威胁的攻击，怒后头顶冒白烟，龙车的威力和速度更高，追尾能力很强，原地防御或者收刀躲避是非常有必要的措施。



土砂龙的甩泥比较麻烦，身体周围的一定范围内都有几率被泥浆命中，之后会被泥土包住，需要使用消散剂、经过一段时间或者让同伴救助。站在土砂龙两腿之间比较安全，如果位置合适可以借机攻击它。另外，装备泥、雪无效的技能来对付它比较不错，不会被泥土包住，只需要5个珠子。

土砂龙的弱点是冰，普通状态水、火属性无效，但是打掉土砂龙身上的泥土后，水、火属性就变得非常有效了，所以打掉泥后抓紧攻击吧，因为过不了多久它就会跑到泥水中滚动身体重新沾上泥土。

使用锤子对付土砂龙是比较好的选择，因为大地一击不会弹刀，砸头可以破坏头部并导怪物致眩晕。

Tips 欧美版系统也可以只将SHOP单独升级到最高版本，并刷成日版SHOP登陆日服，日版机器则可以只将SHOP升级。需要用到的软件是升级SHOP的“Wii Shop and IOS51 installer”和改区的“AnyRegion Changer”。

灯鱼龙・チャナガブル！

弱点 雷，次弱火 **可破坏部位** 灯、尾



灯鱼龙是水中生物，它头顶一个灯，亮灭几次后就会闪光，猎人会被闪晕；胖胖的身体，发怒时身体会胀成圆球，表面伸出无数的尖刺；灯鱼龙因为体型比较宽大，所以远距离的冲撞加撕咬有一定威胁，横向躲避吧；当它趴在地面上一动不动时，有可能是发傻了，但还有一种情况，是它在引诱猎人上前，当猎人靠近后，它会甩尾，带麻痹属性，被击中的猎人会被麻痹倒地。

灯鱼龙善于伪装，会沉入水底的泥土中，露出几颗红色的水草，但是如果仔细观察，会发现水底地面水草后面有一个圆形的小鼓包，通过小鼓包和红色“水草”的位置可以判断其头部所在的位置，一小段时间后它会探出头来吸气，范围巨大。这时候如果猎人被水流卷入，会失去控制被吸到灯鱼龙嘴前，之后被咬一口，非常疼，防御力不高的话会被直接秒杀，对付这招其实有预防措施，只要在其钻地后扔一颗引爆弹就能将它震出来，如果没有就只能绕到它后面了，在其吸气开始时，确保自己的位置安全后靠近攻击它的后背，造成一定伤害就能将它打出泥土，从而产生硬直。除此之外，拟态后的攻击还有直接冲出来撕咬和跃起后砸击。如果不怕其钻出来的攻击的话，可以舍命上前挖取素材！

灯鱼龙上岸后就非常弱了，尽情虐待吧。因为灯鱼龙的提灯非常高，所以在陆地上集中攻击尾部，在水中集中攻击提灯，提灯破坏所需伤害不多，打击属性最有效。

灯笼鱼会在 8 区睡觉。拟态中可以挖取素材。

冻土毒虫・ギギネブラ

弱点 火，稍弱水 **可破坏部位** 头、身体和尾，其中头和身体都破才有奖励

首次对付冻土毒虫可能会一时摸不到头脑，说真的，其怪异的造型实在是有些恶心，不过看时间久了也就习惯了。

在克服了其造型对猎人心理的伤害之后，我们要分析一下它的身体：头尾造型相似，所以要辨别其前后，就要看它腿和翅膀的位置了，腿在后，翅膀在前，就这！

头部可以伸长在前方甩动，攻击范围广。

原地立起身体，之后整个身体伸展开，压向地面，有时候会带毒，毒气持续几秒钟，这时候可不要靠近它！

正前方吐毒弹的攻击比较容易躲避，需要注意的是落地的毒弹还是有毒属性判定的，别从上面跑过去。

尾部可以产卵，有的是释放幼虫的卵，有的是毒卵，会爆炸。

冻土毒虫的飞扑速度比较快，而且大多是来回扑两下，对于第二下一定要保持警惕。

冻土毒虫会和以前的电龙一样在洞内的穹顶上爬来爬去，但是它的威胁可比电龙大多了！除了会落下来砸压猎人外，还会将头部垂下来甩一圈，如果猎人被碰到就会被暂时束缚住，伤害巨大。所以在其爬上穹顶时，最好别站在它下面。如果你可以防御的话，想逗逗它就另当别论了。

战斗前最好带上解毒药，因为难免会被这个到处施毒的家伙毒上一两次。使用太刀战斗比较轻松，侧移斩可以轻松躲开它的下压攻击等动作。



海龙・ラジアクルス

弱点 火、龙，稍弱冰 **可破坏部位** 爪、头、胸、背、尾



海龙是 MH3 的代表怪物，它强健的身躯在水中可以发挥巨大的攻击力，游泳速度极快，这让本来不熟悉水中战斗的猎人们对其产生了一定的畏惧心理。站在岸上是无法引海龙上岸的，他有自己的行动规律，也就是说该上岸时上岸，该下水时下水。所以一味在岸上等待是很难战胜海龙的。所以猎人一定要下海斗龙。

海龙的招数不多，但是实用性强，普通的近身攻击包括回身时候的手臂划水所带的攻击判定；旋转攻击，之后会附带甩尾；撕咬等等。普通状态下的放电攻击和电龙类似，愤怒的时候会在身体周围一定范围内出现电球，一定要躲远点儿才行。海龙的吐电球攻击其实并不是很强，最多连射两发。被海龙的电击中就会进入雷属性状态异常，这时候进入眩晕的几率增加，所以最好使用雷静的种来恢复状态，还能增加雷抗性。

海龙的冲撞速度很快，但是没有追踪效果，看好冲撞的准备动作，加速游离其行进轨道就好，尤其要小心它愤怒后浑身带电的冲撞。

海龙上岸后能力大减，龙压、蛇行冲撞、侧身撞击、转圈、吐电球等攻击，威胁都不是很大。使用落穴、闪光弹等辅助道具延长其在陆地上的时间对战斗非常有利。

海龙的胸和爪因为比较容易命中，所以破起来不难，尾巴可以在陆地上解决，头部破坏所需要的伤害非常多，而且只有破头才可以取得很多装备都需要的海龙的角（而且几率也一般），所以要瞄准头打。水中，最好的站位就是其脖子附近，头部后面。

使用太刀对付海龙比较轻松，雌火龙甲壳、雄火龙甲壳和火炎袋制作的太刀〔双火〕正好可以用来对付它，太刀的侧身跨步斩加滚动，在水中成了非常有效的躲避方式。

雌火龙・リオレイア

弱点 龙，次弱雷，稍弱水、冰 **可破坏部位** 头、双翼、尾



雌火龙在地面上的攻击有甩尾、撕咬、冲撞，可以连吐三发火球。空中垂直方向甩尾仍旧威胁极大，带剧毒，只要在空中就有可能发动这招，一定要避免站在其正前方。如果被空中飞扑下来的雌火龙击中，屏幕下方的红条减完前一直被束缚，持续受伤，按键和转动左摇杆可以较快挣脱。

雄火龙・リオレウス

弱点 龙，次弱雷 **可破坏部位** 头、双翼、尾

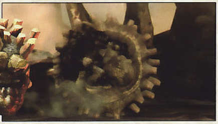


雄火龙在空中停留的时间大量增加。地面上的攻击与雌火龙相似，火球只能单发，也有范围爆炎攻击。空中后退连吐 3 发火球、空中长距离冲撞、飞扑下来抓击猎人（带毒属性）。使用打点较高的武器进行攻击比较好。空中长距离飞行冲撞灯攻击都比较麻烦，躲避的同时如果不能有效进攻就会让战斗拖得时间太久，使用打点较高和攻击中不受风压限制的太刀、大剑进行战斗比较有效，如果长枪伤害足够高，可以锁头的话自然也是极好的选择。实在无法忍受的话就多用闪光弹吧！

Tips MH3中连上服务器后，需要选择购买游戏时间，收费方式为月卡。登陆服务器后可以获得20天的免费游戏时间，之后可以选择购买1个月（800 Wii点数）、2个月（1500 Wii点数）、3个月（2000 Wii点数）。

双角龙 · ディアブロス

弱点 水、次弱龙，稍弱冰 **可破坏部位** 头（打击属性限定）、尾

使用普通的绿斩味武器对付爆锤龙，前爪、上身到头部基本都会弹刀，后腿、肚子和尾巴不会弹刀。

爆锤龙的攻击包括头部砸地（2次或 4 次），带追踪效果；头部重击地面，带地震效果；转身甩尾，攻击范围比较大，要躲远点儿；侧身甩出几块会爆炸的岩石，岩石滚动过程中带攻击判定，之后它还会击地引爆岩石。

爆锤龙最强的攻击招数就是“大车轮”了，将身体蜷成一个轮子形状滚向猎人，有追踪效果，好在判定范围不大，比较容易躲避。但是当爆锤龙发怒时，大车轮攻击的轨迹会变得不容易判断，当其滚到两旁的斜坡上之后再滚下来就会开始转圈了，时刻转动视角盯着车轮吧，小扑最好用上，如果是防御武器，可以看准机会防御住它的滚轮冲撞，防御后的硬直时间带一定的无敌判定，而且滚过的轨迹上一般不会再滚过来，所以就会比较安全了。

爆锤龙可以放出睡眠气体和爆炎气体，范围在身体周围，尾部尖端不包括。释放时间长，能躲开的话可以绕到后面攻击他的尾巴。被睡眠后直接跑到爆锤龙双脚下是最安全的，它一定会发动向前滚的大车轮，不会命中脚下的猎人！

爆锤龙耐力下降后会到 4 区吃石头。

爆锤龙睡觉的地方是 6 区的高台上，只要进入 6 区他就会醒来，之后会从高台上滚下来，在场景中连续转动数圈。另外，它有时候会钻地，之后也是在高台上出现。

爆锤龙的头部必须用打击属性才能破坏。尾部破坏所需的伤害非常大，抓紧一切机会攻击尾巴才有机会断掉，第一次破坏掉尾部表面的石刺，之后继续造成伤害会断掉，可以挖两次。

双角龙 · ディアブロス

弱点 冰，稍弱水、雷和龙 **可破坏部位** 双角、尾



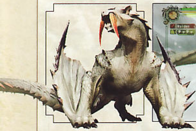
双角龙的变化不大，身体压得更低了，比较容易命中头部。近身攻击的冲撞是最具威胁的，发动速度快，追尾能力强。龙吼硬直持续时间很长，如果离得太近就会被连击。

怒后的角龙非常强力，钻地后的攻击很难判断，会径直冲过猎人脚下却不钻出顶撞，而是到另外一侧转身飞扑回来，小扑是必要的躲避方式。’

角龙不怒的状态下钻地可以用音爆弹将其炸出来。

冰牙龙 · ベリオロス

弱点 火、雷 **可破坏部位** 牙、片翼（也就是爪子）、尾




冰牙龙的动作和迅龙有些相似，近身攻击动作包括甩尾、咬、前突等，甩尾需要猎人格外注意，被击中的话也会陷入冰属性异常状态。

冰牙龙的龙车是和迅龙一样的三连扑（有时候不足三下），跳跃的线路不是直线，但是判定都在爪子之前，小心躲避，在其肩部近身攻击的话要躲避冲撞可以向前滚动到其身体之下。

冰牙龙在地面和空中都可以喷出冰球，并在地面产生一个小的旋风，猎人被击中的话会被冰包住，需要使用消散剂解除，并且还附带冰属性异常，所以最好带上冰散的粒。

冰牙龙的空中能力非常强，飞扑的距离在整个区域范围内，而且落地时判定范围比较大，见它飞起来就尽量躲避随时准备小扑吧！

冰牙龙在洞穴中还会扒住墙壁，然后以高速扑向区域内任何位置的猎人。当你在洞穴中，冰牙龙后飞来时，它可不会老老实实落地再跟你打，它会直接空中飞扑！

冰牙龙会在 6 区的高台上睡觉。

炎戈龙 · アグナコトル

弱点 水，次弱冰 **可破坏部位** 头、尾、胸、爪

炎戈龙在陆地上停留一段时间身体会凝固，变得坚硬，会弹刀，只有攻击接触过岩浆的黄色部分才可以有效地造成伤害，所以使用长枪这种以点刺为主的武器比较好。近身攻击包括转圈、咬、直线龙车、侧身冲撞。炎戈龙的最强技能就是钻地和喷射火焰激光了。钻地之后会有三种攻击方式：

1. 会在其它地点钻出会在地面与穹顶之间来回穿行，看准地面的黄色印记进行躲避，小心应付地面以下的冲撞。最后跃出来并砸击地面，带震地效果，不要靠太近；

2. 怒的时候，钻出地面之后会在低空飞跃一小段距离之后再次钻地，连续几次，但是每次出地面的地点都是钻入的地点，所以，要躲避的话一定要让炎戈龙时刻保持在自己的视野范围内，横向跑动躲闪。

3. 有时候会露出半截身体，喷射激光。

喷射激光分为三种，普通状态下为直线型或 180 度扫射，钻地后露出半截身体会进行 360 度扫射：

1. 直线型，横向躲开就行；

2. 前方 180 度扫射，这个是接在直线型后面的，如果在其攻击范围内，就要收刀准备小扑躲过吧。

3. 360 度扫射，也是接在直线型后面。

所有的喷射，只要靠近其身体左右任意一侧就不会受到伤害，360 度扫射，因为其头部较高，所以正前方也不会受伤。小扑躲避激光的方法是：面向激光扫过来的方向跑，被击中前按 b 键使用小扑。

最后，炎戈龙会到 10 区睡觉。

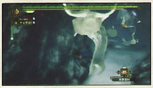
大海龙 · ナバルデウス

弱点 龙，次弱雷 **可破坏部位** 角

与大海龙的战斗和前作中的老山龙有些类似。5 星的紧急任务“击退大海龙”在任务开始后，进入 1 区水中等待大海龙出现，一直尾随它到 3 区，路上连续攻击。到达 3 区后，村长会有对话，告诉你在大海龙发怒时攻击它的角很容易击断。在大海龙身体泛出粉色色斑的时候就是发怒了，勇敢地上前攻击它的角吧。

大海龙最具威胁的攻击就是前方竖直平面内的扫射，最安全的躲避位置是其头后方。

大海龙属于古龙，血量是继承的。所以不要害怕任务失败，尽全力攻击它吧！如果死了，在 1 区帐篷的左侧靠墙壁的地方跳下去可以直接到 2 区尽头，稍微游一下就到 3 区了。任务失败后继续接这个紧急任务，大海龙会直接出现在 3 区，走捷径直接战斗。早晚有一天，你一定会赢的……



Tips “街”的线上模式中，通过完成任务获得猎人等级点数（HRP）提升猎人等级（HR），每个“星级”又包括数个猎人等级，完成当前星级的所有关键任务并且HR达到当前星级上限等级才会出现紧急任务，不完成紧急任务就无法继续取得HRP。

通关时间： 世界树模式全路线达成约 25 小时。



文 九兵卫　美编 木仙

对决传说	NBGI		动作
PSP	Tales of Versus		日版
	2009年8月6日发售	1～4人	5200日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

汇聚多达 35 名"《传说》系列"新老角色的《对决传说》是暑期 PSP 平台上的一道大餐。不仅对于 FANS 来说，本作的出现开辟了《传说》的新形式，而即使是系列新手，也同样能在这款喧哗热闹的乱斗游戏中找到与好友同场竞技的乐趣！闲话少说，还是先让我们来看看游戏的详细攻略吧！

操作说明

操作	按键	操作	按键
移动	方向键←／→	魔法防御	方向键↓＋□键
跳跃	方向键↑（可多段）	受身	□键（被击飞时）
跳下	方向键↓↓	翻滚起身	方向键←／→（倒地中）
缩放视角	L 键	术技	× 键（可配合方向键）
变更目标	R 键	极限突破	L 键 +R 键（OVL 槽蓄满时）
使用道具	△键	挑拨	L 键 +R 键（OVL 槽未满时）
变更作战	摇杆	切换手动／自动	SELECT 键
普通攻击	○键（可多段）	暂停	START 键
物理防御	□键		

模式介绍

世界树对战 ユグドラシルバトル

"世界树对战"相当于我们通常所说的故事模式，它也是本作最主要的一个模式。该模式下为玩家准备了多条不同角色的路线（世界树对战初始为 4 条路线，完成后陆续追加新路线），每条路线都会围绕世界树对战分别展开不同的剧情，而各个角色故事也会有所交叉，玩起来有点 RPG 的感觉。关于该模式，我们会在后文中具体为大家介绍。

快速对战 クイックバトル

"快速对战"相当于自由战斗，玩家可以设定胜利条件以及交战对手。该模式下获胜后同样能取得对应的点数并为角色进行升级，是练习基本操作以及提升角色能力的一个很好的途径。



快速对战又分以下几种：街道对战（アーケードバトル）——1～2 人的组队战，可自由选择角色，全部共 8 场战斗；生存对战——顾名思义，不断战斗直到玩家和队友的 HP 到 0 为止，记录会进行排名；特殊对战（スペシャルバトル）——根据各种条件完成特殊的课题，有角色限制，可以通过网络下载更新；单人对战（シングルバトル）——完全开放的战斗模式，适合喜欢不受限制进行自由对战的玩家。

通信对战 通信バトル

《对决传说》的通信对战模式最多支持 4 人同时参战，这也是游戏最大的特色之一。该模式的规则和玩法和单机基本类似，玩家也可以让 NPC 成为自己的队友。除了乱斗的气氛相当喧哗热闹，通信对战对于培养角色能力也会起到不小的帮助。

收集模式 コレクション

本作的一大卖点就是多达 35 名的"《传说》系列"经典角色，重新绘制的人物加上全新录制的语音对话，对于 FANS 的吸引力不言而喻。玩家在收集模式中可以看到已经触发的全部支线剧情对话、已开启角色的图鉴、游戏时间与战斗记录、网络联动、世界树对战中获得的角色卡片等等。令人惊喜的是，这里游戏还提供给玩家一个名为ティルズオブウォルブレカー（破壁传说）的 1 对 1 对战小游戏，满足条件即可开启。



破壁传说 模仿《幻想传说》三头身 Q 版风格的 2D 小对战游戏。对战双方通过消耗 TP 发动连续攻击将对手击打到两边的墙壁上直至墙壁被打穿，赢得胜利者可以进入下一场比赛。

训练对战 トレーニング

关于训练对战这一模式，没有太多需要解释的。按 START 键打开战斗菜单，玩家可以设定 1～4P 的行动、能力槽恢复等等。在训练模式下，练习各个角色连续技的使用是非常重要的。

角色设定 キャラクタ-カスタマイズ

其实角色设定并不是本作的一个单独部分，而是贯穿整个游戏，相当于全部角色的育成要素的集合。具体大家参考我们在后面详细的介绍。

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©2009 NBGI

能力与成长

众所周知，虽然“《传说》系列”几乎每年都会推出新作，但每一作的核心战斗系统和能力成长要素都会有细微的不同（相互差别比较明显的如《宿命传说》、《深渊传说》等等）。既然本作将跨越多部新老作品的人物齐聚一堂，那么自然也要为他们制定一个统一的标准。

玩了游戏之后，相信 FANS 就知道答案了。没错，本作的人物能力与成长系统继承了去年大受玩家好评《薄暮传说》，OVL 槽、SP 分配以及秘奥义的发动方法甚至部分角色的 FS 技都和前者类似，虽然部分玩家对此可能会有些不适应，但相信看了以下介绍相信大家就能对游戏的角色育成要素有一个基本的认识了。

SP

SP 也是各个角色的一种固有能力，和 GP 点数一样，它也可以随时进行重新分配。随着能力的不断提升，玩家可以在商店中买到的 SP 能力会不断增多，角色可以用来分配的 SP 点数也会不断提高，大家要记得随时查看。

共通技能		
SP 技能名	效果	所需 SP
バイタリティ	HP 最大值提升 10%。	5
バイタリティ 2	HP 最大值提升 30%。	15
バイタリティ 3	HP 最大值提升 50%。	40
リコール	HP 为 0 时以 5% 的概率复活，复活时 HP 为最大 HP 的 30%。	20
KO ヒール	将对手 HP 打到 0 时 HP 回复。	15
P・KO ヒール	我方队友 HP 被打到 0 时 HP 回复。	15
スピリッツ	TP 最大值提升 10%。	5
スピリッツ 2	TP 最大值提升 30%。	15
スピリッツ 3	TP 最大值提升 50%。	40
TP リジェネ	TP 回复提升 10%。	5
TP リジェネ 2	TP 回复提升 20%。	10
TP リジェネ 3	TP 回复提升 30%。	20
TP リカバー	通常攻击命中时 TP 回复量增加 1。	10
TP リカバー2	通常攻击命中时 TP 回复量增加 2。	20
TP リカバー3	通常攻击命中时 TP 回复量增加 3。	30
TP リバース	受到攻击时 TP 回复量增加 1。	5
TP リバース 2	受到攻击时 TP 回复量增加 2。	10
TP リバース 3	受到攻击时 TP 回复量增加 3。	15
ハイテンション	攻击时 OVL 槽增加量提高 25%。	50
リミッター	OVL 时间增加 10%。	10
リミッター2	OVL 时间增加 25%。	30
ストレングス	物理攻击力提升 5%。	5
ストレングス 2	物理攻击力提升 10%。	10
ストレングス 3	物理攻击力提升 15%。	20
P・KO ブースト	我方队友 HP 被打到 0 时 10 秒内物理攻击力与术攻击力提升 30%。	15
ストレングス G	HP 为最大 HP 的 30% 以下时物理攻击力与术攻击力提升 10%。	20
ディフェンド	物理防御力增加 10%。	5
ディフェンド 2	物理防御力增加 20%。	10
ディフェンド 3	物理防御力增加 30%。	20
レジスト	术防御力增加 10%。	5
レジスト 2	术防御力增加 20%。	10
レジスト 3	术防御力增加 30%。	20
ディフェンド G	HP 为最大 HP 的 30% 以下时物理防御力与术防御力提升 10%。	20
ディフェンド G2	HP 为最大 HP 的 30% 以下时物理防御力与术防御力提升 15%	40
P・KO ディフェンド	我方队友 HP 被打到 0 时物理防御力与术防御力提升 30%。	20
P・KO アーマー	我方队友 HP 被打到 0 时 15 秒内受到攻击无硬直	50
スーパーアーマー	第一下受到的攻击总是不会造成硬直	150
ダッシュ	敏捷提升 10%。	10
ダッシュ 2	敏捷提升 20%。	15
エリアルジャンプ	在空中按方向键上可以增加一次跳跃，能与“エリアルジャンプ 2,3”组合。	15
エリアルジャンプ 2	在空中按方向键上可以增加一次跳跃，能与“エリアルジャンプ 1,3”组合。	20
エリアルジャンプ 3	在空中按方向键上可以增加一次跳跃，能与“エリアルジャンプ 1,2”组合。	25
ロングジャンプ	跳跃后移动性能略微提升。	5
ロングジャンプ 2	跳跃后移动性能提升。	10
ハイジャンプ	跳跃高度略微提升。	5
ハイジャンプ 2	跳跃高度提升。	10
エリアルエスケープ	第一下跳跃为无敌状态，攻击或者使用特技则终止。	15
ステップアップ	以完美防御轻减的伤害值进一步减少 50%。	5
クイックステップ	完美防御的弹开距离提升。	5

等级点数

严格来说，本作并没有等级的设定，而是引入了一种名为 GP（グレードポイント）的等级点数。每场战斗结束后，系统会根据玩家击倒对方的次数、对手的强弱以及使用时间等来奖励不同的 GP。奖励画面中的 GP 槽每升满一条，角色就会自动相应地得到能力的提升、习得术技、获得称号等等，因此从某种意义上来说，我们也可以将本作的等级点数直观地视为经验值。顺带一提，战斗画面开始前角色的 B-RANK 是根据玩家所设定的 GP 点数总和（SET-GP）来决定的。

能力设定

如果仅仅是等级点数取代了经验值的设定，那并不算是什么创新。本作中的 GP 更大的意义在于，它可以让玩家自由进行分配来提升角色的各种基础和术技能力，这一点又和 RPG 中的技能点比较类似。通过游戏提供的能力设定功能（ステータスエディット），各个角色的基本能力值以及术技的攻击修正都可以进行调整，这是人物成长最直接也是最主要的途径。这里要提醒大家以下两点：一是 GP 点数是每个角色独立拥有的，不能共用或者互换；二是 GP 点数本身并不会消耗，设定的点数随时可以取消并用以提升其他能力。

共通技能		
SP 技能名	效果	所需 SP
ステップキャンセル	完美防御结束后可以取消所有动作的硬直。	20
スウェーステップ	完美防御后的伤害轻减时间变为无敌时间。	15
B ステップロング	后退步的距离增加。	5
エスケープ	后退步的无敌时间增加。	5
マジカル	术攻击力提升 5%。	5
マジカル 2	术攻击力提升 10%。	10
マジカル 3	术攻击力提升 15%。	15
スピードスペル	咏唱速度加快 10%。	10
スピードスペル 2	咏唱速度加快 20%。	30
スペルキープ	咏唱被中断时、连续使用相同的术可以从中断处开始咏唱。	35
スペルチャージ	下级术咏唱结束后继续按 × 键、可以在发动待机状态中自由移动。	20
スペルディフェンド	咏唱中、物理 · 术防御力增加 50%。	45
ブレイクサプレス	防御耐久值提升 25%。	10
ブレイクサプレス 2	防御耐久值提升 50%。	15
シールドリカバー	防御耐久值的回复速度提升 25%。	10
シールドリカバー2	防御耐久值的回复速度提升 50%。	15
クリティカルブレイク	通常攻击、特技、秘技、奥义的崩防效果提升 5%。	10
クリティカルブレイク 2	通常攻击、特技、秘技、奥义的崩防效果提升 50%。	15
エリアルガード	空中可以进行防御。	15
ジャストディフェンス	成功发动完美防御时 TP 回复 100，伤害减轻 10%。	15
ガードインパクト	成功发动完美防御时可以弹开对手。	15
ジャンプキャンセル	通常攻击的硬直可以取消并跳跃，需要消耗 TP。	10
C ガードキャンセル	通常攻击的硬直可以取消并防御，需要消耗 TP。	10
A ジャンプキャンセル	在空中可以取消通常攻击的硬直并进行跳跃，需要消耗 TP。	10
キャンセラー	特技的硬直可以取消并使用其他特技。（1 个连段中只能使用 1 次）	30
キャンセラー2	奥义的硬直可以取消并使用特技。（1 个连段中只能使用 1 次）	30
キャンセラー3	奥义的硬直可以取消并使用其他奥义。（1 个连段中只能使用 1 次）	50
B ステップキャンセル	特技的硬直可以取消并后退步，需要消耗 TP。	30
マジックキャンセル	特技的硬直可以取消并咏唱术。	30
マジックキャンセル 2	奥义的硬直可以取消并咏唱术。	30
コンボプラス	通常攻击的连续攻击次数 +1，能与“コンボプラス 2、3”组合。	15
コンボプラス 2	通常攻击的连续攻击次数 +1，能与“コンボプラス 1、3”组合。	15
コンボプラス 3	通常攻击的连续攻击次数 +1，能与“コンボプラス 1、2”组合。	15
リミッツキャンセル	通常攻击、特技、秘技、奥义的硬直可以通过 OVL 来取消。	50

专有技能			
SP 技能名	效果	所需 SP	角色名
アクセラレイション	持续向同一方向奔跑会获得加速效果。	10	カイウス
フェイタルストライク	对手存在 FS 效果、攻击中根据时机按下○键可以发动威力十足的 FS 技。	30	ユーリ、リタ、ジュディス

能力培养心得

概括地讲，本作中人物的能力提升总共有 4 个渠道：获得 GP 点数、分配 GP 点数提升能力值、商店购买装备、习得 SP。前面两者不用说大家都知道，而后面两种方法则经常会被忽视，特别是商店。商店中的装备效果立竿见影，成本也不高，有时甚至强过分配 GP 点数带来的能力提升。所以在本作的主线“世界树对战模式”如果遇到比较刁难的战斗而卡住的话，建议大家优先考虑敞开自己的腰包进行适当的采购，这会令游戏的过程轻松不少。

运行方式 至本期截稿为止，本作的运行方式仍然需要在官方的 5.55 系统下以 UMD 光盘来进行游戏，也就是说游戏的 ISO 是无法使用的。关于《对决传说》的最新破解进度，我们会及时为大家进行报导。

战斗系统



①人物状态栏，从上至下依次为HP、TP和OVL槽
②复活次数/得分
③道具框
④剩余时间
⑤招式名称
⑥对战平台
⑦敌我队伍标识

魔法

由于本作中不管是玩家还是NPC的HP都少得可怜，所以威力巨大的魔法攻击往往具有一发制胜的效果。为了对平衡性进行调整，游戏的各个角色的大魔法攻击的咏唱时间都比较长（角色头像会变为黄色以提醒玩家）。对于我方使用魔法的角色，可以用GP来加快其咏唱的时间，这样能大大提升魔法在战斗中实用性；而对于敌方来说，一旦看到对手开始咏唱魔法，则不管其在场景的哪个方位，都要迅速赶过去将其打断，否则后果往往很严重。



防御与起身

本作中的连段效果非常强力，因此防御就成为了一个很重要的概念。面对对手的压制时，安定地进行防御并伺机进行反击是最合理的战术。而游戏中对手的防御意识之强也着实令人发指，除了攻击基本就是一直在那边不停防御。还好本作存在防御耐久度的设定，只要不断对防守的一方进行连击就可以将其破防。相反对于玩家来说，提升防御耐久度能力的意义倒不是很大，毕竟消极比赛无益于获得胜利。

连段中被敌人挑空可以按□键受身，这样能避免进一步受到连续伤害。而对战中倒地时虽然没有受伤判定，但及时地通过左右方向键进行翻滚也能突出重围、化解不利局面。

OVL

玩过《薄暮传说》的玩家都知道，OVL槽（Over Limits）在角色HP槽和TP槽的下方，是影响玩家发动爆气的一个数值，发动攻击、受到伤害或者移动的过程中OVL槽都会上升。当OVL槽蓄满100时，同时按下L键与R键就可以爆气。爆气状态下，TP会自动回满。在爆气持续的过程中（初始时角色的OVL爆气时间很短，需要不断通过成长来提升），角色无论受到何种伤害都不会产生硬直。OVL爆气也是发动秘奥义的先决条件。而在一些危急关头，利用发动OVL爆气可以弹开对手这一特性，玩家也可以以此达到保命的效果。

秘奥义

令人热血沸腾的秘奥义是“《传说》系列”另一个极富魅力的要素。不过习得秘奥义要求玩家的GP点数达到2500以上，只有当角色成长到一定的阶段才可以使用。本作中所有角色的秘奥义都出自原作中的招式，但特写画面和演出效果都进行了重新的制作，魄力和华丽度十足。使用秘奥义的方法很简单，只要在OVL爆气后的状态下发动奥义或者上级魔法（技能栏中查看），且按住○键一段时间后便可发动，释放秘奥义的过程中其他角色无法行动。



术技

和以往一样，术技是游戏战斗部分最主要的组成部分。本作中每个人物的术技虽然和原作相比并不全，但也招招经典，FANS玩到后应该都有很强的共鸣。各个人物的术技随着获得GP的增加而不断增多，战斗中最多可以同时装备4个。利用能力设定功能，玩家还可以对术技的威力进行强化。

OVLX合力技

当玩家和一名同伴几乎是同时爆气（可以略有先后）进入OVL爆发模式时，战斗背景的整个画面就会变黑进入OVLX极限状态。在该状态下，我方角色的TP将不会减少，发动术技和魔法时无硬直时间，即使对手倒地也同样可以进行追击。更爽快的是，在OVLX状态下我方其中一人使用任意连击达成10HIT以上结束OVLX状态时，就能够自动发动OVLX合力技，此时画面的左右两边会出现魄力十足的人物特写画面，其效果和威力也比单人的秘奥义来得更加巨大。



道具

既然是乱斗类游戏，想要追求场面上的喧哗与热闹，使用具有各种各样功能的道具自然是少不了的。本作中的道具分为回复与攻击两种类型，每隔一段时间就会出现在场景的固定地点，玩家走到该道具之上便可以直接获得（具体种类显示在画面左上角的小方框内）。除了少部分“即拿即用”的道具以外，大部分道具都需要玩家在获得后按△键进行使用，使用的过程中受到攻击会被打断。

关于道具，相信很多玩家也有这样的感受，那就是令人匪夷所思的NPC会满场追着道具乱跑，令我们追都追不上，实在是有点哭笑不得。这种令人尴尬的场面严重影响战斗的爽快感。(笑)

重要道具一览

名称	效果
苹果果冻	回复个人30%HP
汽水	回复全队30%HP
橙味果冻	回复个人30%TP
混合果冻	回复个人30%HP、TP
牛奶果冻	回复个人60%HP、TP
药瓶	回复个人异常状态
极限球	提升OVL槽，无需使用
天妇罗	一定时间咏唱速度上升
麻婆咖喱	物理攻击与术攻击力提升，同时物理防御力与术防御力上升
铁锅	可发动闪电剑向对手进行攻击
黑锅	效果随机
终极光线	从敌人头部发出光线攻击
忍刀・血樱	身体周围出现回旋的忍刀
元素射线	发生直线的大威力激光攻击

特殊状态

在战斗中受到术技的伤害或者由于使用道具的影响，角色会陷入一些特殊状态之中，这里面有的是对我方有利的，有的是对我方不利的，了解这些状态的效果会对玩家的战斗起到很好的帮助作用。

特殊状态一览

有利	物理攻击上升	一定时间内角色物理攻击力上升
	物理防御力上升	一定时间内角色物理防御力上升
	术攻击力上升	一定时间内角色术攻击力上升
	术防御力上升	一定时间内角色术防御力上升
	速度上升	一定时间内角色移动速度变快
	咏唱速度上升	一定时间内角色咏唱时间变短
	HP自然回复	一定时间内角色HP逐渐回复
	TP自然回复	一定时间内角色TP逐渐回复
不利	物理攻击下降	一定时间内角色物理攻击力下降
	物理防御力下降	一定时间内角色物理防御力下降
	术攻击力下降	一定时间内角色术攻击力下降
	术防御力下降	一定时间内角色术防御力下降
	速度下降	一定时间内角色移动速度变慢
	封印	一定时间内角色无法使用术技
	战斗不能	HP为0后退出战斗，一定时间后重新加入战斗

队友行动



在没有好友进行联机的情况下，大部分时间内玩家都将和 NPC 组队进行行动，因此如何给他们下达正确的作战指令并协助我们获得战斗的胜利就很关键。除了在下表中标明的项目中进行调整，在作战的详细设定中玩家还可以更具体地会角色的行动作出指示，另外战斗中也是可以随时切换作战指令的。

指令种类	
自由	根据角色特性进行作战
攻击	专心攻击
防卫	注重防守的同时进行攻击
逃走	远离敌人

行动内容	
攻击频率	数值越高攻击频率越高，反之则防御频率越高
TP 消费	数值越高术技攻击频率越高，反之则使用率越低
间合い	保持与对手距离的远、中、近
ターゲット	选择锁定的对手

特殊伤害

在部分场景中，除了要提防来自对手的攻击，玩家还必须时刻小心由地形带来的特殊伤害。这些伤害源于激光、旋风、坍塌等等效果，其发生之前在屏幕中会有“DANGER”字样的提示。尽管特殊伤害对玩家 HP 的损伤一般不会很大，但会严重干扰我们的攻击和移动，所以在对战中还是要尽量去避免。

战术对策心得

说句实话，本作的战斗难度还是挺高的，尤其在前期角色能力偏低的情况下。觉得初期难以上手，玩家可以在系统界面调节游戏的难度或者在训练以及单人模式中加以练习。而战斗中的难度主要来自两部分，一是 NPC 对手的连段太过霸道且没有失误，爆气后一个连段更是可能直接秒杀我方队友，对付这一点只有通过经常防御或者以密集的攻击来不给对手出手的机会；二是 NPC 的防御意识太强烈，招式的漏洞很难抓住，这里给大家一个建议，除了将连段练熟以外，一些像“狮子战吼”之类的崩防技能可以在战斗中强化并多多使用，这样能很好地克制那些只知道一味防御的对手。

世界树对战指南

世界地图

由于在本作的世界树对战模式中，各个角色的路线都是围绕同一个故事，所以冒险时的世界地图也是共通的。通常来说，标有旗帜的地方就是主线故事的发生地所在，大部分会在情节触发后发生战斗；前往标有问号一样的图标地点可以触发支线剧情，它们是不定期出现的；标有剑一样符号的地点则是自由战斗的发生地，前往此处会直接发生战斗，玩家可以通过这里的战斗来提升自己的能力。玩家在世界地图中可以随时存盘或者设定角色能力，而地点之间的移动也不会影响剧情的触发。只不过由于路线的缘故，有点时候想要前往固定的目的地就必须要将拦在必经之路上的自由战斗提前完成。

胜利条件

和正统的《传说》作品不同，本作中角色 HP 为 0 后经过一段时间可以重新加入战斗，类似于自动复活的设定，而角色头像的左上角则以数字标明了其可以复活的次数（或者获得的点数）。这带来的最直接的变化就是本作的胜利条件被分为了点数制、和生命制两种。点数制的对战中所有角色复活次数无限，规定时间结束后以削减对方生命次数最多的一方获胜。生命值则是要消耗对方所有的复活次数直至对手全部倒下为止。

视点选择

本作“世界树对战”模式下的剧情以系列传统的 Skip 对话方式演绎，风趣且直观。部分路线的剧情中有时，不过这对游戏的主线故事并不会带来影响，仅仅是参与战斗的成员会发生小小的改变。另外，在“世界树对战”模式下触发的 Skip 对话即使被跳过，在游戏中的收集模式里玩家可以再次进行回顾（有收集率的表示）。

分支要素

本作的隐藏要素不多，角色的开启条件也很明了，分支剧情主要集中在有问号图标表示的地点。由于这些地点不一定会随着主线剧情的推进而消失，所以玩家在流程中错过也可以通关后再来触发。虽然分支剧情中遇到的战斗难度一般比主线要高出不少，但只要在自由战斗中稍加练习并提升一定能力，想要获胜也绝非难事。

世界树对战心得

一上来就玩“世界树对战”模式，估计不少玩家都会觉得有点吃力。只有经常通过自由战斗来积攒 GP，主线流程中才会进行得更加顺畅。在所有路线中，又以单人的“スタン篇”以及“マオ＆カイウス篇”的难度比较高，正篇开始之间建议玩家先适当地练一下级。

隐藏要素出现条件

全路线出现条件	
路线名称	开启条件
ロイド＆コレット篇	初期开启
リオン＆カイル篇	初期开启
ルーク＆ティア篇	初期开启
ユーリ＆ファラ篇	初期开启
クレス＆クラトス篇	完成“ロイド＆コレット篇”
スタン篇	完成“リオン＆カイル篇”
アニス＆ジェイド篇	完成“ルーク＆ティア篇”
マオ＆カイウス篇	完成“ユーリ＆ファラ篇”
ダオス篇	完成除“ダオス篇”以外的所有路线

※完成最终的“ダオス篇”后，其他路线中的部分剧情会有细微的变化，感兴趣的玩家不妨去重新体验一番。

全人物出现条件（共计 35 名）		
登场作品	名称	出现条件
《幻想传说》	クレス	完成“ロイド＆コレット篇”
	ミント	完成“ダオス篇”
	チェスター	完成アーチェ和チェスター的全部支线剧情
	アーチェ	完成アーチェ和チェスター的全部支线剧情
	ダオス	完成除“ダオス篇”以外的所有路线
《宿命传说》	スタン	完成“リオン＆カイル篇”
	リオン	初期出现
	フィリア	完成フィリア和コングマン的全部支线剧情
	コングマン	完成フィリア和コングマン的全部支线剧情
《永恒传说》	ファラ	初期出现
《宿命传说2》	カイル	初期出现
	ナナリー	完成ハロルド和ナナリー的全部支线剧情
	ハロルド	完成ハロルド和ナナリー的全部支线剧情
	バルバトス	完成“ダオス篇”
《仙乐传说》	ロイド	初期出现
	コレット	初期出现
	クラトス	完成“ロイド＆コレット篇”
	プレセア	完成“マオ＆カイウス篇”的支线剧情
	リヒター	完成リヒター的全部支线剧情
《重生传说》	マオ	完成“ユーリ＆ファラ篇”
	ユージーン	完成特殊对战（スペシャルバトル）中的全部 20 个课题
《神话传说》	セネル	完成セネル的全部支线剧情(顺序为：アニス＆ジェイド篇→マオ＆カイウス篇)
《深渊传说》	ルーク	初期出现
	ティア	初期出现
	ジェイド	完成“ルーク＆ティア篇”
	アニス	完成“ルーク＆ティア篇”
	アッシュ	完成アッシュ的全部支线剧情
《风雨传说》	カイウス	完成“ユーリ＆ファラ篇”
《无暇传说》	ルカ	完成ルカ和イリア的全部支线剧情
	イリア	完成ルカ和イリア的全部支线剧情
《薄暮传说》	ユーリ	初期出现
	リタ	完成“クレス＆クラトス篇”的支线剧情
	ジュディス	完成“クレス＆クラトス篇”的支线剧情
《心灵传说》	シング	完成シング和コハク的全部支线剧情
	コハク	完成シング和コハク的全部支线剧情

※主线以及分支剧情中收集到的人物卡片，只要同一个人物的卡片积攒到 3 枚以上就可以使用该角色。这也相当于令隐藏角色出现的一个更直白的标准。

属性 本作的装备以及术技存在属性的设定。装备带有属性的防具，那么受到同属性的攻击伤害减轻，相反属性则攻击伤害增大。（相反属性为：火与冰、水与雷、土与风、光与暗）

其他系统

称号



“《传说》系列”经典的称号系统在本作中同样得到了保留，获得称号的方法除了提升GP点数，有些还需要连段数达到一定的HIT数或者生存模式达到一定获胜场数，甚至部分角色还有通过手机联动才能获得称号，要想收集全实属不易。

商店

本作的商店在游戏中起着非常重要的作用。由于在本作中金钱入手相对比较快，相反GP点数的积攒过程却比较漫长，所以商店就给我们提升角色的能力带来了一条捷径。商店中具体可以购买的物品如下（商品列表随剧情的发展不断更新）：

商品类别一览

种类	效果
武器	提升对应角色的物理攻击力与术攻击力
防具	提升对应角色的物理防御力与术防御力
装饰品	提升对应角色的各种能力上限、自动回复HP等各种效果
技能	令角色习得各种SP技能并进行装备，以在战斗中发挥有利效果
作战	令角色习得各种具体的作战指令，以在战斗中随时下达
自定义规则	满足分支条件即可触发，全角色共通，购买后可以在对战中采用该规则

全角色技能一览

※下表中“★”标注的为各角色的秘奥义。



魔神剑
虎牙破斩
飞燕连脚
秋沙雨
袭爪雷斩
狮子战吼
闪空裂破
次元斩
魔神双破斩
真空破斩
集气法
凤凰天驱
袭爪闪空破
狮子千裂破
凤凰天翔脚
虚空苍破斩
空间翔转移
时空苍破斩
转移苍破斩
★冥空斩翔剑



ピコハン
ピコピコハンマー
ファーストエイド
ヒール
キュア
ナース
リザレクション
チャージ
リカバー
シャープネス
バリアー
ディープミスト
アシッドレイン
サイレンス
★タイムストップ



ライトニング
ストーンブラスト
イラプション
ロックマウンテン
ストーム
サンダーブレード
メテオスウォーム
★ビッグバン



红莲
震天
大牙
鹫羽
轰天
冲破
疾风
屠龙
★神威



テトラアサルト
ダオスレーザー
ダオスレーザー
ミリオンアサルト
フレアトーネード
タイダルウエイブ
ジャッジメント
グランドダッシャー
サイクロン
エクスプロード
テトラスペル
★真ダオスレーザー



魔神剑
虎牙破斩
烈空斩
灼光拳
闪空裂破
爪龙连牙斩
闪光裂破
狮子战吼
空牙升龙脚
凤凰天驱
魔王炎击波
热破旋风阵
翔凰烈火
狮吼爆炎阵
杀剧舞荒剑
ファイアボール
ファイアストーム
フィアフルフレア
フレアトーネード
イラプション
エクスプロード
★皇王天翔翼



卧龙闪
魔神剑
虎牙破斩
飞燕连斩
双牙斩
幻影刃
月闪光
卧龙灭破
空袭剑
月闪虚崩
爪龙连牙斩
崩龙斩光剑
魔人暗
ピコハン
ヒール
ピコピコハンマー
エアプレッシャー
ストーンウォール
グレイブ
デモンズランス
グランドダッシャー
ブラックホール
★魔神炼狱杀



フィリアボム
ツインボム
ボムレイン
ライトニング
サンダーブレード
アイストルネード
フォースフィールド
ストーム
トラクタービーム
サイクロン
タイダルウェーブ
★セイクリッドブレイム



マイティ・コングマン
イカスヒップ
ファルコンフレッジ
ヘルズハリケーン
グレイトアッパー
メタルボディ
ヘヴィボンバー
クラッシュアース
★トレビアンヒップ



掌底破
三散华
飞燕连脚
连牙弹
鹰爪蹴击
卧龙空破
狮子战吼
双撞掌底破
鹰爪落瀑蹴
散华猛袭脚
飞燕连天脚
杀剧舞荒拳
解毒功
治愈功
★火龙炎舞



イビルチャージ
デス・アビス
ジェノサイドブレイバー
汉の振り上げ
トランプル—
三连杀
ポイゾニックヴォイド
ワールドデストロイヤー
シャドウエッジ
ブラッディクロス
エアプレッシャー
バーンストライク
エクセキューション
★アイテムなぞ拾ってんじゃねぇ



烈火闪
扇冰闪
牙连闪
坠阳闪
虚空闪
龙炎闪
ウィンドスラッシュ
シャドウエッジ
フレイムドライブ
スプラッシュ
スラストファング
クラッシュガスト
バーンストライク
エンシェントノヴァ
インブレイスエンド
★ワイルド・ギース



雷牙冲
华连击
影闪剑
镜影枪
デルタレイ
キュア
スプラッシュ
クラッシュガスト
イービルスフィア
エンシェントノヴァ
インブレイスエンド
★プリンセス・オブ・マーメイド



苍破刃
散叶尘
空翔斩
闪光冲
爆炎剑
苍破追莲
散叶枯叶
空翔裂风
闪光翔坠
爆炎连烧
牙连苍破刃
空破绝风击
疾空连杀剑
屠龙连击破
デルタレイ
フレイムドライブ
ウィンドスラッシュ
スラストファング
バーンストライク
★斩空天翔剑



魔神剑
虎牙破斩
瞬迅剑
散沙雨
裂空斩
狮子战吼
魔神剑・双牙
秋沙雨
虎牙连斩
魔神空牙冲
飞天翔驱
魔神双破斩
狮吼烈风
裂风空牙冲
魔神连牙斩
狮吼旋破
真空千裂破
骤雨双破斩
狮子千裂破
★天翔苍破斩

实用技术 攻略透解



コレット・ブルーネル

レイトラスト
レイシレーゼ
リミュエレイヤー
ピコハン
ポイハン
コチハン
ピコピコハンマー
ピコレイン
パラライボール
パラライパルティータ
ブランディス
レンジウィングル
グランシャリオ
スターダスト・クロス
エンジェル・フェザー
ジャッジメント
グランドクロス
ホーリーソング
★ホーリージャッジメント



クラトス・アウリオン

魔神剑
瞬迅剑
闪空裂破
空破冲
刚・魔神剑
雷神剑
守护方阵
红莲剑
魔神闪空破
风雷神剑
闪光坠刃牙
ウインドカッター
ライトニング
ストーンブラスト
ファイアボール
ファーストエイド
グレイブ
エアスラスト
サンダーブレード
イラプション
ジャッジメント
★シャイニング・バインド



プレセア・コンバティール

爆碎斩
爆坏连舞
连牙爆碎迅
裂旋斧
疾风烈旋
双旋连舞
空旋连转舞
弧月闪
翔月双闪
翔舞烈月华
崩袭击
斧颚袭碎击
狮吼灭龙闪
★绯焰灭焦阵



リヒター・アーベント

阳流・甲
阳流・戊
阳流・丙
阳流・庚
阳流・壬
阴流・丁
阴流・乙
阴流・辛
阴流・癸
阴流・己
ファーストエイド
アクアエッジ
ヒール
スプラッシュ
ネガティブゲイト
セイントバブル
タイダルウェイブ
ブラッディハウリング
★エターナルリカーランス



マオ

アーチシェイド
ウインドエッジ
フレアショット
ガスティーネイル
バーンストライク
ネガティブゲイト
ゲイルスラッシュ
ブラッディクロス
F・フレイム
フィアフルストーム
エイミングヒート
ディザスターロアー
ブレイジングハーツ
★インフェルノドライブ



ユージーン・ガラルド

旋风枪
裂驱枪
瞬迅枪
轰破枪
灭翔枪
裂风瞬迅杀
轰爆天翔击
迅雷轰冲击
轰爆迅枪冲
灭杀旋风牙
★翔破裂光闪



セネル・クーリッジ

魔神拳
幻龙拳
迫击掌
喷龙击
刚招来
狮子战吼
魔神拳・龙牙
魔神幻龙拳
飞连幻龙拳
碎卧爆龙拳
轮舞喷龙连击
轮舞旋风
爆牙弹
轻岩碎落击
砾岩迫落击
★万物神追击



ルーク・フォン・ファブレ

崩袭脚
穿冲破
双牙斩
烈破掌
瞬迅剑
魔神拳
刚招来
袭爪雷斩
闪光坠刃牙
绝破烈冰击
烈震天冲
牙连崩袭颚
鹰爪豪掌破
飞燕瞬连斩
烈穿双击破
斩影列昂刺
通牙连破斩
穿破斩月袭
翔破裂光闪
★レイディアント・ハウル



ティア・グランツ

ピコハン
ノクターナルライト
バニシングソロウ
インリィノクターン
セヴァードフェイト
ファーストエイド
チャージ
ハートレスサークル
エクレールラルム
フォースフィールド
ナイトメア
リザレクション
グランドクロス
ホーリーランス
ジャッジメント
ホーリーソング
★イノセントシャイン



アニス・タトリン

双旋牙
卧龙击
鹰爪袭击
爪龙连涛打
空破特攻弹
翔舞煌爆破
爪连龙牙升
斩影连旋击
マイトチャージ
ネガティブゲイト
ロックマウンテン
★杀剧舞荒拳
十六夜天舞



ジェイド・カーティス

天雷枪
瞬迅枪
雷神旋风枪
岩碎烈迅枪
天冲坠牙枪
风尘皇旋冲
フォトン
スプラッシュ
タービュランス
ロックブレイク
アイシクルレイン
フレアトーネード
セイントバブル
グランドダッシャー
★ミスティック・ケージ



アッシュ

双牙斩
穿冲破
雷神剑
红莲袭击
袭爪雷斩
闪光坠刃牙
魔王绝炎煌
魔王地颚阵
岩斩灭碎阵
ロックブレイク
サンダーブレード
エクスプロード
アイシクルレイン
★绞牙鸣冲斩



カイウス・クオールズ

魔神剑
虎牙破斩
散沙雨
弧月斩
烈空斩
狮子战吼
魔神剑・双牙
虚空裂斩
魔神连牙斩
飞天翔驱
天地猛爪击
骤雨双破斩
狮子千裂破
斩光时雨
天翔连牙击
★ビーストブロウ



イリア・アニーミ

ツインバレット
タイドバレット
アクロバレット
セッシブバレット
フリーズバレット
アクアスパイラル
アストラルレイザー
フリーズランサー
ファーストエイド
★RV ウィッシュ



ユーリ・ローウェル

苍破刃
牙狼击
三散华
圆闪牙
幻狼斩
爆碎阵
战迅狼破
爪龙连牙斩
断空牙
啮烈袭
苍破牙王击
狼破千烈袭
峻圆华斩
★渐毅狼影阵



ルカ・ミルダ

弧月闪
魔神剑
裂空斩
刚招来
刚・魔神剑
凤凰天驱
真空破斩
集气法
弧月双闪
魔王炎击波
火炎裂空
热波旋风阵
绝空魔神击
烈风月华冲
鹰爪烈风剑
凤凰天翔驱
ファイアボール
シャープネス
イラプション
エクスプロード
スパイラルフレア
メテオスウォーム
★魔王灼灭刃



リタ・モルディオ

β×ψ=✓
ζ×ψ=Φ
∠=(x,y,z)
ζ=δτ(ωρ)
(δ/x)λ=ι
ファイアボール
ストーンブラスト
アイヴィーラッシュ
サンダーブレード
トラクタービーム
スプラッシュ
フリーズランサー
イラプション
ロックブレイク
ネガティブゲイト
デモンズランス
ブレードロール
スパイラルフレア
タイダルウェイブ
グランドダッシャー
ブラッディハウリング
フレイムドラゴン
メテオスウォーム
★エンシエントカ
タストロフィ



ジュディス

天月旋
崩袭月
神月烈破
月牙
残月
如月
月光
飞燕崩袭月
翔舞枪月闪
月华天翔刃
圆月・鸢
月牙・鹰
月破坠迅脚
月破坠迅脚
★煌华月冲闪



シング・メテオライト

地碎冲
翔星刃
疾风闪
飞燕翔旋
爆炎剑
爪吼牙
雷迅牙
星尘绝破
思刃金刚波
狮子战吼
空裂闪
绯凰绝翔斩
兽哮雷波
破邪十字星
★翔旺神影斩



コハク・ハーツ

碎心脚
绯樱散华
空牙岚蹴旋
白花旋莲弹
火旋轮
红雅曝炎舞
红莲皇轮
凤凰天驱
フォトン
ウィンドカッター
フレアボム
ヒール
スパークウェブ
ハートレスサークル
エアスラスト
バーンストライク
フレイムガン
エクスプロード
レイ
リザレクション
★杀剧舞荒拳

道具的秘密 当我们在使用本作的一些攻击道具时，大家是不是会感觉到有些眼熟呢？没错，本作中各种攻击道具的原型来自于其他一些未在游戏中登场角色的招式。例如《幻想传说》中铃的"忍刀血樱"，《薄暮传说》中雷文的"土龙なり"等等。



SD高达G世纪 战争	NBGI/Tom Create	策略
多机种	SD GUNDAM G GENERATION WARS	日版
	2009年8月6日 1人	6980日元
	对应机种为Wii及PS2	对应玩家年龄：全年龄



苦苦等了几个月，终于把这场“战争”给等到了。对于身为重度UC犯的我来说，《高达00》的加入其实并不能让我提起多大的兴趣。真正能够让我期待本作的原因无外乎进一步改良的系统以及全新的“WARS BREAK”元素。相信这也是许多系列爱好者关注本作的原因吧（笑）。鉴于这一次的游戏同时推出了Wii版和PS2版，为了能够让更多初次接触本作的玩家能够迅速上手，本篇攻略将针对系统和先期章节的流程进行详细解说，更多的内容则在下期补完。

文编 炎骑士 美编 忽悠悠

系统详解

这一次的游戏同时对应两个家用机平台，为了方便第一次接触本作的玩家，接下来有关系统的介绍将会结合以往作品的特色以及新游戏中的变化来作全面、详细的解读。



键位操作

同时发售于Wii及PS2平台上的本作除了因控制器键位布局的不同而略有区别之外，在游戏内容上都是完全相同的。鉴于游戏类型，Wii版中并没有对应体感操作。但为了方便玩家长时间进行游戏，Wii版加入了对经典手柄的支持。

双节棍-遥控器手柄	遥控器手柄（横握）	经典手柄键位	PS2手柄键位	功能
十字键	十字键	十字键	十字键	移动光标/翻页/方向选择
A键	2键	a键	○键	确认/游戏中呼出系统菜单
B键	1键	b键	×键	取消/显示地形补正信息/查看机体移动范围
1键	A键	x键	△键	查看机体及角色资料/迷你地图

©创通・サンライズ・毎日放送

双节棍-遥控器手柄	遥控器手柄（横握）	经典手柄键位	PS2手柄键位	功能
2键	B键	y键	□键	指令移动/变形（部分机体）/指令快捷键
c键	–	L/R键	L1/R1键	列表快速切换/机体选择/方向调整（对应大型机体）
z键	–	ZL/ZR键	L2/R2键	列表显示/地图切换
+键	+键	+键	START键	开始/快速跳过/出击确认/设置菜单
–键	–键	–键	SELECT键	查看信息
摇杆	–	左摇杆	左摇杆	移动光标
–	–	右摇杆	右摇杆	地图缩放

游戏结构

结构简述

本作的游戏结构融入了系列以往多部作品的结构特点，游戏中按照各部高达作品的世界观及作品发行年代分为三个世代（Generation），而每个世代则根据作品内容的不同而细化分为描述不同故事的篇章，每个篇章又按照原作剧本分成若干关卡。玩家可以在三个世代以及各个不同的篇章中自由选择攻略顺序。

游戏循环流程

主人公及篇章选择 → 部队编成与角色培养 → 进入关卡地图开始战斗 → 过关结算

MASTER系统

什么是MASTER系统？



所谓MASTER系统，即游戏中的特别作战单位，由MASTER角色（マスターキャラクター）以及为之配备的机体所组成。MASTER作战单位与其他作战单位最大的不同之处就在于是以单机形式参与战斗的，并且享有比通常战斗小队更高的行动优先权。MASTER作战单位在每回合的战斗中可以自动恢复一定的HP和MP，并且可以令置于自身指挥范围内的己方机体参与支援攻击（最多可有7人参与支援攻击）。相比系列以往作品，MASTER作战单位在本作中的最大变化之处在于可以同普通作战单位一样回归母舰进行补给，从而进一步提高了作战效率。一般来说，为了进一步提高MASTER作战单位的战斗效能，被安排在这个位置上的均是己方部队中拥有较强实力的角色和机体。

主人公登录

本作中的MASTER角色培养系统是对以往作品的一次改良。这一次，玩家在游戏开始前需要事先在各部原作的主人公之中挑选一名作为待培养的目标。在进入游戏之后，被选中的该角色便会被系统默认为主人公的身分参与战斗，并被自动安排到队伍中的"MASTER"位置上。玩家在原创部队的编成过程中既可以保持默认的MASTER编制，也可以在战斗正式开始前手动调整MASTER角色。每当完成一个篇章后，之前被选定主人公所对应作品中的角色就会自动解锁，随后玩家可以通过雇佣来获得这些角色的使用权。

部队编成



部队编成是正式开始战斗前的重要环节，玩家在这个阶段需要根据战斗舞台的特点（宇宙战或地面战）调整战舰及机体（MS或MA）的配置情况。充分了解部队编成的结构对随后的战斗有着十分重要的意义！

グループ编



玩家在这个子菜单下可以对待机部队进行角色和机体的编入，其中的编成又分为战舰成员和直接作战人员（驾驶员）两部分。无论是战舰内搭载成员还是直接作战人员有着职能分工的区别，只有事先了解角色的各项能力数值才能够更好地发挥他们的能力。有关角色能力的介绍请参看随后的"キャラクター育成"部分。

战舰成员职务一览

舰长	对战舰搭载成员有范围影响，要求有较高的舰长适应性和统率力（指挥）
副长	对战舰搭载成员有范围影响，要求有较高的舰长适应性（指挥）
通信	对战舰的射击命中率有影响，要求有较高的通信能力
操舵	对战舰的回避率有影响，要求较高的操舵能力
整备	对收容机体的HP回复速率有直接影响，要求有较高的整备能力
ゲスト	对战舰的收容/捕获范围以及收容角色的MP回复速率有直接影响，要求有较高的魅力值

直接作战部队的编入分为角色部分和机体部分，并且根据战舰的搭载能力有着出战名额的限制。本作中的作战部队结构以战舰为标准搭载单位，下辖一个MASTER单元和一到两个小队单元。作为作战部队的核心，MASTER单元允许玩家为其配备任何类型的机体（主要体现在没有体积大小的限制）。而一个小队单元根据战舰的实际搭载能力，最多只能同时编入4台机体。如果编入小队单元的体积过大，那么该小队的编入机体/角色数量就会相对应地削减。

特别指出的是，由于战舰及各类机体有着不同地形的适应性属性，所以玩家在出战前的部队编成中还要有针对性地作出选择。例如：ブルーディスティニー1号机的地面适应性为A，宇宙、空中及水上的适应性为"–"，表明该机仅能在地面战中发挥能力。

ユニット研究



进一步细化分为三个二级子菜单。玩家在这里可以根据自己的实际需要对己方部队中的全部机体进行各种调整。进一步了解和熟悉机体的三个研究选项可以让玩家获得各部原作动画中的大量经典机体。至于在设计和开发过程中可能预见的机体关系结构，则只能通过对原作的了解来进一步掌握。

ユニット设计

在生产列表中登录过的机体都可以用来设计新机体，设计出来的新机体会被直接计入生产列表中，以供随时量产。进行机体设计要求必须拥有两台机体且不能重复，同一种机体可以存在不同的设计组合。生产设计出来的机体要花费一定数量的金钱。

ユニット開发

已经存在的机体通过不断参与战斗可以进行升级，当达到一定的级别就可以进行开发。机体的开发为树形分支结构，且严格按照该机体所属作品系列来划分。机体的开发既有单向的，也有可逆的。此外，本作中的机体存在标准型和BASIC型（ベーシック）的区别，BASIC型机体在升到一定级别后可以开发为该型号的标准型，但标准型却不能降级为BASIC型。特别指出的是，同一型号机体的标准型与BASIC型存在不同的开发关系树。BASIC型机体除了可以升级为标准型之外，还可以开发成其他的BASIC机型。



ユニット交換



机体交换是本作中加入的全新概念。玩家手中已有的机体除了用于开发它型或充当设计素材之外，还可以在同样等级的其他三台机体之间交换。机体的交换不受作品和派系的约束。不难想象，通过机体交换，我们可以轻易获得一些较为珍稀的机型。特别指出的是，同一台机体因级别的变化还会导致交换对象的变化。需要指出的是，进行机体交换同样需要花费一定数量的金钱。

キャラクター育成

角色育成是本作中引入的新系统，这个系统旨在让玩家根据自己的意愿培养中意的角色。系统会按照出战角色在战斗中的活跃程度来进行排名，并根据其表现来奖励一定数量的ACE POINT点数（AP）。此外，通常情况下排在前三名的角色还会获得数量可观的额外AP奖励。随后玩家可以利用获得的AP来为角色提升各项能力数值。显然，在战场上表现越是出色，能力提升的机会也就越高。为了让角色成长得更快，最好的办法就是将其变为MASTER单元或小队的队长，并配备高性能机体。本作中的所有角色均有6项基本能力，此外还会通过升级来解锁特有的能力。每名角色的特有能力为5项。除此以外还有舰长适应性和驾驶员适应性的性质和级别区分。





角色基本能力一览

射击	影响射击系武器的命中率
格斗	影响格斗类武器的命中率
反应	对角色的命中率及回避率有影响
守备	对受到攻击时的伤害有影响
觉醒	对精神力制导武器（浮游炮）的使用和命中率有影响
魅力	对获得经验值的多少有影响

捕获整理

在战场上击破敌方战舰，此前脱离该舰的敌方机体就会自动投降，此时操纵己方战舰接近目标，就可以将捕获范围以内的投降敌机捕获。另外，如果作为NPC角色的友军战舰不幸被击沉，那么所属该战舰的友军机体也可以通过此项指令来收容。不同的是，捕获敌机占据战舰中专门的捕获空间，暂时不能投入战斗；而收容的友军机体则占据正常的战舰出击位置，并且可以在收容后立刻投入使用。待战斗结束后，玩家可以将捕获的敌机进行“确保”或“解体”的处理。执行前一项指令后的敌机可以为我所用，而执行后一项指令则可以获得一定数量的金钱。



各种リスト

细化分割的列表有助于玩家对手中现有各类资源进行整理和查看。并且，如果觉得在之前的各种单一菜单间切换执行各种指令过于麻烦，也可以在进入这个菜单以后在同一列表中进行各种指令操作。



战舰登录

与机体的获得方式不同，战舰的获得方式类与角色类似，每当完成一个篇章后，与之对应的作品中出现过的战舰便会自动登录，随后玩家根据自己的实际需要来生产。

强化部件

每完成一个关卡，系统就会在过关结算时随机解锁一种强化部件。本作中的强化部件分为战舰专用（WS）、机体专用（MS）以及消耗品三大类。玩家需要花费一定数量的金钱来购买已经解锁的部件。部件的购买数量上限为99个且允许重复购买，但各类战舰及机体却不能同时装备相同的部件，且有3枚的限制。

机体能力

除了前面提到的地形适应性之外，游戏中的机体还存在6项基本能力以及一些体现特色的附加能力。6项基本能力严格制约着各类机体在作战时的表现。通过击破敌机，机体可以像角色一样进行升级，并且可以根据玩家的意愿为其中的某一项能力进行提升（移动力不可直接提升）。同前作一样，这一次游戏中的机体和战舰有体积大小的区分，从最小的S到最大的4L不等。较大体积的机体会占据多格的小队出击空间，且在实际行动中需要像战舰那样通过输入“回头”指令来调转方向。不过好在本作中的“回头”指令允许在四个方向间随意调换，不必再向前作那样只能向邻近的方向作九十度调转。



机体基本能力一览

HP	表示机体的耐久度，受到攻击时减少，降至0时即被击破，可通过归舰来恢复
EN	使用武器时消耗的能量，降至0时所有武器无法使用，可通过归舰来恢复
攻击力	对敌人的伤害程度（效率）
防御力	受敌人的伤害程度（效率）
机动力	回避率
移动力	一次性最大移动距离

武器介绍



尽管玩家在游戏中投入作战的是角色、机体及战舰，但实际上发挥作用的则要属配备于战舰和机体之上的各类武器。游戏的武器有多种分类方式，具体的作用也不尽相同。特别是游戏中的部分作战单元存在对应某一类武器的防御特效，并且武器还存在命中率、MP 要求及 EN 消耗量等因素，甚至有在不同环境下的适应性问题，所以对武器属性的了解是十分有必要的。

武器性质分类

分类	说明	威力级别	备注
光束格斗系	一般范围1～2格的近距攻击	中	不受（或很少）对方光束防护罩影响
物理格斗系	一般范围1～2格的近距攻击	中	对SEED系PS装甲时威力削弱
光束射击系	一般范围3～5的中远距攻击	中强	受对方光束防护罩影响大
实弹射击系	一般范围3～5的中远距攻击	中强	威力受角色命中率影响，不受对方光束防护罩影响
线控制导系	一般范围3～6的远距离攻击	强	受角色能力限制，受对方光束防护罩影响小
精神力制导系	一般范围3～6的远距离攻击	强	受角色能力限制，受对方光束防护罩影响小
地图武器系	攻击范围各异	—	占用使用者一回合，移动后不可用

以上列表仅代表一般普遍规律，对于某些机体的特殊武器并不适用。

作战介绍

再动规则



“击破敌人必再动”是系列的经典设定，它的好处在于可以有效延长某些机体在一回合之内的行动时间，但却令游戏后期的平衡性大大下降！在本作中，这个系统自然是得以保留，不过在细节上作出了一些调整，与驾驶员的等级直接关联。初始角色的再动次数上限为 3 次，随后每升 10 级加 1 次。

攻防系统



本作的攻防系统改良自前作，在一些细节上做得更加人性化。攻防系统的前提条件依然是另己方作战单位处于 MASTER 机的指挥范围内，或是小队成员置于队长范围内，并且所有成员的火力射程均可覆盖至目标。

分类	说明
支援攻击	己方机体置于队长指挥范围内，指挥范围内小队成员邀请，受成员射程影响
支援攻击	己方机体置于MASTER机指挥范围内，限定MASTER机发动，指挥范围内全员邀请，受成员射程影响
支援攻击	敌方战舰处于己方复数战舰射程内
支援防御	己方机体置于队长指挥范围内，指挥范围内小队成员邀请
援护射击	己方队长机置于母舰指挥范围内，限定队长机发动
援护射击	己方MASTER机置于母舰指挥范围内，限定MASTER机发动
连携攻击	己方特定机体发动，受成员射程影响
复数射击	敌方复数目标（非战舰）处于己方战舰射程内，锁敌数受舰长等级影响

气力系统



本作的气力系统同样也是改良自前作，相比前作“超一击”只能发动一次，本作中的该系统只要保证击破敌人便可一直保持。

气力变化列表

气力状态	必要条件
混乱	被连续命中且不被击破，进入此状态后无法发动攻击
弱气	在普通状态下被命中
普通	初始状态（个别角色除外）
强气	在普通状态下击破敌机或成功回避敌人的攻击
超强气	在强气状态下击破敌机
超一击	在超强气状态下击破敌机

以上列表仅反应气力变化趋势，具体的气力提升或下降速率视角色及战况而定。

战舰弱点



战舰的弱点，及 PINPOINT。在游戏中将光标移动至战舰的某个部位便会显示出弱点，直接命中这个部位可以给予较大其较大的伤害。

WARS-BREAK-系统



这个系统是本作中加入的全新系统，意在通过标准化的条件区分游戏的难易度，以便让不同程度的玩家都能够在游戏中找到乐趣。游戏中的每一个关卡中都存在 2 次 WARS BREAK，且只有触发第 1 次之后才能继续下去。WARS BREAK 的诱发条件在战斗开始后便会给出，玩家只要根据要求去做即可。引发 WARS BREAK 之后，不同时代和世界观的角色及机体会乱入战场。

流程介绍

GENERATION Ⅰ

オリジン・ジェネレーション

由于游戏发售日与本刊截稿日之间的冲突，导致本期无法将完整攻略全部放出，仅将第一世代的流程列出。更多内容将在下期刊出！



一年战争

STAGE 1 大气圏突入



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／アムロ被击破／ブライト被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用アムロ将シャア击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将アイナ击破
◆达成 WT 1后，アイナ率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，ラウ・ル・クルーゼ驾驶率部于地图下端登场
◆要点：引发第 1 次 WARS BREAK 之后会出现固定情节，一回合之后开始突入大气层，此时的战舰ホワイトベース无法为我军提供火力支援，クルーゼ出现后，如果先将他的シグー击破，那么敌方部队就会立刻撤退。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
アイナ・サハリン	宇宙用高机动试验型ザク	WB 1
ラウ・ル・クルーゼ	シグー	WB 2

STAGE 2 敌中突破作战



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／アムロ被击破／ブライト被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用アムロ将ガルマ击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用アムロ将ラル击破
◆达成 WT 1后，ランバ・ラル率部于地图下端登场
◆达成 WT 2后，アイナ与ノリス率部登场
◆要点：アムロ在第三回合驾驶ガンダム出击；由于ランバ・ラル部队的出现位置是我军后方，所以最好将初期的敌人消灭殆尽后再去解决ガルマ，否则就会面临腹背受敌的局面。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ランバ・ラル	グフ	WB 1
アイナ・サハリン	アプサラスⅡ	WB 2
ノリス・パッカード	グフカスタム	WB 2

STAGE 3 ジャブロー燃ゆ



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／アムロ被击破／ブライト被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用アムロ将シャア击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将クルーゼ击破
◆达成 WT 1后，ハーディ・シュタイナー率独眼巨人小队于地底下端登场，クルーゼ率部于地面下端登场
◆达成 WT 2后，ギニアス・サハリン率部于地面上端登场
◆要点：由于本关敌人数量较多，所以建议在初期的战斗中不要立刻击破シャア，而是先去清理杂兵，否则一旦触发 WARS BREAK，局面将对我方极为不利；由于我军的地底方面兵力仅有アムロ等三人，因此一定要尽量保存战力，待独眼巨人小队出现后要巧妙利用支援攻击来各个击破；触发第 2 次 WARS BREAK 后登场的ギニアス拥有较高的命中率，因此建议先将地底方面的敌人消灭干净，然后设法让实力较强的アムロ来到地上协助作战。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ハーディ・シュタイナー	ズゴックE	WB 1
ラウ・ル・クルーゼ	クルーゼ专用ディン	WB 1
ギニアス・サハリン	アプサラスⅢ	WB 2

STAGE 4 ソロモン攻略战



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／アムロ被击破／ブライト被击沉
◆攻略条件：己方原创部队到达ソロモン
◆ WARS TRIGGER 1：让アムロ到达ソロモン（进入有蓝色标识的区域）
◆ WARS TRIGGER 2：选用アムロ将ララァ击破
◆达成 WT 1后，シャア与ララァ会率部从初始地图的右端登场
◆达成 WT 2后，ハマーン率部从初始地图左端登场
◆要点：如果想触发初期的 WARS BREAK，既不能将敌人全部消灭，也不能让除アムロ以外的己方机体进入蓝色区域，否则就会强制过关并错过触发条件；初期敌方的チベ战舰中搭载有ザクレロ，可以通过击破战舰来捕获；由于两次 WARS BREAK 的敌方增援部队会分别从战场两侧登场，为了不至于腹背受敌，建议先将第一批增援消灭殆尽后再去用アムロ击破ララァ；首先击破ハマーン会导致她的部队立刻撤离战场；由于位于ソロモン要塞的敌人会自动向初始地图移动，所以玩家不必主动接近要塞，采取守株待兔的战术反而可以获得主动权。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
シャア・アズナブル	シャア专用ゲルググ	WB 1
ララァ・スン	エルメス	WB 1
ハマーン・カーン	ハマーン专用ガザC	WB 2

STAGE 5 宇宙要塞ア・バオア・クー



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／アムロ被击破／ブライト被击沉
◆攻略条件：5 回合以内破坏ソーラ・レイ
◆ WARS TRIGGER 1：选用ホワイトベース（ブライド）将ソーラ・レイ破坏
◆ WARS TRIGGER 2：选用アムロ将シャア击破
◆达成 WT 1后，出现新地图及敌方增援，シャア于新增地图的下端登场
◆达成 WT 2后，クルーゼ率部于初始地图下端登场
◆要点：战斗初始阶段有 5 回合的时限，一定要赶在ソーラ・レイ发射之前将其击破；第 2 回合，地图下端会出现敌方第 1 批增援；第 3 回合，敌方第 2 批增援在ソーラ・レイ前方出现；如果用ホワイトベース以外机体击破ソーラ・レイ，新地图及敌方增援便不会出现，将初始地图上敌人全灭后就会直接过关；当我军前往新地图后，敌方增援部队会从下端登场，对我军进行夹击；新地图中的敌舰ザンジバル和グワジン中分别搭载有ブラウ・ブロ和ビグロ，可通过击破战舰来捕获。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
シャア・アズナブル	ジオング	WB 1
ラウ・ル・クルーゼ	プロヴィデンスガンダム	WB 2

ネオ・ジオン抗争

STAGE 1 グリーン・ノア

◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／カミーユ被击破／ヘンケン被击沉／ブライド被击沉（WB 1）
◆ WARS TRIGGER 1：选用カミーユ将ジェリド击破
◆ WARS TRIGGER 2：令クワトロ与シロッコ交战
◆达成 WT 1后，地图右下方出现ブライド搭乘的テンプテーション以及尾随追击的シロッコ，与此同时敌方的ライラ・ミラ・ライラ也会率部从地图左端登场
◆达成 WT 2后，シーマ率部于地图上端登场
◆要点：由于在触发第 1 次 WARS BREAK 后，シロッコ会全力追赶毫无抵抗能力的ブライド，因此建议事先将己方部队向地图右侧移动，作好接应的准备。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
パプテマス・シロッコ	メッサーラ	WB 1
ライラ・ミラ・ライラ	ガルバルディβ	WB 1
シーマ・ガラハウ	シーマ专用ゲルググ	WB 2

STAGE 2 月への道しるべ



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／カミーユ被击破／ブライド被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：选用カミーユ将ヤザン击破

◆ WARS TRIGGER 2：选用カミーユ将ジェリド击破

◆达成 WT 1后，ジェリド・メサ与マウアー・ファラオ率部于初始地图左端登场

◆达成 WT 2后，作为第三方势力的マシュマー・セロ与キャラ・スーン率部于初始地图右端登场

◆要点：战斗初期无须主动进攻，只要事先摆好阵型等待敌人即可；敌舰ドゴス・ギア在受到重创（HP 下降至约 1/3）后会自动撤退；由于触发第 2 次 WARS BREAK 后的敌方部队会从我军背后出现，所以要尽量在触发 WARS BREAK 之前将前期的敌人消灭光。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ジェリド・メサ	ガブスレイ	WB 1
マウアー・ファラオ	ガブスレイ	WB 1
マシュマー・セロ	ハンマ・ハンマ	WB 2
キャラ・スーン	R・ジャジャ	WB 2

STAGE 3 ゼダンの门

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／クワトロ被击破／ブライド被击沉／ハマーン被击沉



◆ WARS TRIGGER 1：选用カミーユ将ジェリド击破

◆ WARS TRIGGER 2：令カミーユ与シロッコ交战

◆达成 WT 1后，シロッコ、レコア以及サラ率部于地图上端登场

◆达成 WT 2后，シーマ・ガラハウ率部于地图下端登场

◆要点：由于作为友军的ハマーン的座舰グワダン无法控制，为了避免其被击沉，一定要集中火力协助其消灭正前方的敌舰；敌方战舰数量较多，我方小型机体行动过程中要注意避免进入敌舰射程；シロッコ与シーマ的回避率较高，对付这两名 BOSS 级角色切忌用单体攻击。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
パプテマス・シロッコ	ジ・O	WB 1
レコア・ロンド	パラス・アテネ	WB 1
サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン	WB 1
シーマ・ガラハウ	ガーベラ・テトラ	WB 2

STAGE 4 燃える地球



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ジュドー被击破／ブライド被击沉／没能在限定回合数以内将サダラーン击沉

◆攻略条件：10 回合以内击沉サダラーン

◆ WARS TRIGGER 1：选用ジュドー将プル击破

◆ WARS TRIGGER 2：令ジュドー与クェス交战

◆达成 WT 1后，クェス等人率部于地图下端登场

◆达成 WT 2后，作为第三方势力的ドレル・ロナ率部于地图上端出现

◆要点：突入大气层有 10 回合的限制；ラカン・ダカラン率领的ドライセン小队拥有威力较大的连携攻击，不要中圈套；敌方战舰均有射程可观的后射舰炮，我方行动过程中要避免进入舰炮射程；敌方 BOSS 级角色ラカン・ダカラン、グレミー・トト、エルピー・プル实力强悍，应避免用单机与之交战。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
クェス・パラヤ	ヤクト・ドーガ	WB 1
ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ	WB 1
レズン・シュナイダー	レズン专用ギラ・ドーガ	WB 1
ドレル・ロナ	ベルガ・ダラス	WB 2

STAGE 5 ザビ家の反乱

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ジュドー被击破／ビーチャ被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：选用ジュドー将プルツー击破

◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将シュバッテン（タシロ）击沉



◆达成 WT 1后，ファラ・グリフォン率部于地图上端登场，作为第三方势力的マシュマー・セロ等人率部于地图下端登场

◆达成 WT 2后，グレミー率部于地图上端出现，同时作为第三方势力的ハマーン率部于地图下端登场

◆要点：敌方初期的ドーベン・ウルフ的武器射程较远且会优先使用地图炮，注意不要将自机停留在对方的攻击轴线上；由于在引发两次 WARS BREAK 之后，敌方增援均会分别从地图两端同时出现，所以最好在消灭每一批敌人之后再去引发接下来的 WARS BREAK，且建议优先对付地图下方的第三方势力。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ファラ・グリフォン	ザンネック	WB 1
マシュマー・セロ	ザクIII改	WB 1
イリア・パゾム	リゲルグ	WB 1
キャラ・スーン	ゲーマルク	WB 1
ランス・ギーレン	ガズエル	WB 1
ニー・ギーレン	ガズアル	WB 1
グレミー・トト	クィン・マンサ	WB 2
ハマーン・カーン	キュベレイ	WB 2

STAGE 6 地球寒冷化作战



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／アムロ被击破／ブライト被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：令アムロ与シャア交战

◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将クェス击破

◆达成 WT 1后，ギュネイ・ガス与クェス・パラヤ率部于地图右端登场，ファラ・グリフォン率部于地图左端登场

◆达成 WT 2后，作为第三方势力的ドレル・ロナ率部于地图右端登场

◆要点：伴随着玩家部队的行动，敌方会相对应地在靠近我方初始位置的上下两端以及背后增兵；第 1 次 WARS BREAK 后，建议优先对付地图左边的敌人，随后再集中兵力对付クェス的 α・アジール；シャア、クェス、ファラ三人的能力极强，须用支援攻击才可轻松战胜。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ	WB 1
クェス・パラヤ	α・アジール	WB 1
ファラ・グリフォン	ザンスパイン	WB 1
ドレル・ロナ	ビギナ・ロナ	WB 2

次世代纷争

STAGE 1 フロンティア袭击



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／シーブック被击破／セシリー被击破／レアリー被击沉（WB 1）
◆攻略条件：破坏所有的バグ
◆ WARS TRIGGER 1：选用シーブック破坏 4 个バグ
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将ラフレシア击破
◆达成 WT 1后，原在殖民卫星内部的シーブック三人连同レアリー・エドベリ的战舰スペース・アーク出现在地图下端，敌方增援カロッゾ・ロナ、ザビーネ・シャル率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，スエッソン・ステロ率部于地图上端登场
◆要点：バグ会以地图武器的形式进行自爆攻击，且杀伤力较高；如果将全部バグ击破，那么在シーブック等人来到宇宙后还会出现额外的敌方增援；引发第 1 次 WARS BREAK 后，カロッゾ・ロナ会先于ザビーネ行动，但如果先击破他驾驶的ラフレシア，ザビーネ就会率部脱离战场；ラフレシア虽然拥有 I 力场防护罩和远射类武器，但缺少近身格斗类武器，因此最好的战术就是贴上去用格斗类武器将它活活屈死。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
カロッゾ・ロナ	ラフレシア	WB 1
ザビーネ・シャル	ベルガ・ギロス	WB 1
スエッソン・ステロ	マヒロー	WB 2

STAGE 2 ポイント・カサレリア



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ウッソ被击破／オイ被击破／レオニード被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用ウッソ将クロノクル击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将ピピニーデン、ルペ二人击破
◆达成 WT 1后，敌方アルベオ・ピピニーデン、ルペ・シノ率部于地图右端登场，而我方援军则于地图左端登场



◆达成 WT 2后，コレン・ナンダー、ヤコップ及ブルーノ率部于地图右端登场
◆要点：战斗开始后，作为 NPC 的友军两辆カミオン会一直向右行，要设法掩护其行动，避免其被敌人围攻；引发第 2 次 WARS BREAK 后，敌方增援部队中的战舰アルマイヤー不仅拥有 I 力场防护罩，还拥有远射类武器，注意回避。

我方增援角色	座机	所属批次
オリファー・イノエ	Vガンダム	WB 1
ジュンコ・ジェンコ	ガンイージ	WB 1
ペギー・リー	ガンイージ	WB 1
コニー・フランシス	ガンイージ	WB 1

敌方主要增援角色	座机	所属批次
アルベオ・ピピニーデン	トムリアット	WB 1
ルペ・シノ	トムリアット	WB 1
コレン・ナンダー	イーゲル	WB 2
ヤコップ	ゴッゾー	WB 2
ブルーノ	ゴッゾー	WB 2

STAGE 3 巨大ローラー作战



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ウッソ被击破／カレル被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用 MASTER 机体将アドラステア（ピピニーデン）击沉
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将アドラステア（クロノクル）击沉
◆达成 WT 1后，カテジナ・ルース、クロノクル率部于地图左端登场，フィル・アッカマン、ボウ・エイジ率部于地图右端登场
◆达成 WT 2后，东方不败マスター・アジア率部于地图上下两端登场，东方不败以及三台高达位于地图中部的上端
◆要点：敌方的ゲドラフ装备特殊的耐光束攻击设备，且被击破后可以脱出再战；敌舰リシテア和アドラステア的移动带有攻击判定，注意不要停留在其行动轴线上；引发第 1 次 WARS BREAK 后，出现于地图右端的ウォドム拥有远射型地图武器；敌方两批增援中的ウォドム、ガンダムヘブンズソード、ウォルターガンダム、グランドガンダム每回合会自动恢复 5% 的 HP。



敌方主要增援角色	座机	所属批次
カテジナ・ルース	ゾリディア	WB 1
クロノクル・アシャー	アドラステア	WB 1
フィル・アッカマン	强化型ウォドム	WB 1
ボウ・エイジ	强化型ウォドム	WB 1
东方不败マスター・アジア	マスターガンダム	WB 2

STAGE 4 天使の轮の上で



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ウッソ被击破／マーベット被击沉／ロベルト被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：令ウッソ与カテジナ交战
◆ WARS TRIGGER 2：令ウッソ与ファラ交战
◆达成 WT 1后，ファラ・グリフォン会率部于地图下端登场，作为第三方势力的ザビーネ・シャル率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，新增地图并触发原创剧情，作为第三方势力的ギム・ギンガナム和メリーベル・ガジット率部于新地图上端登场



◆要点：敌方的ゾリディア装备特殊的耐光束攻击设备，且被击破后可以脱出再战；因ウッソ与カテジナ交战后会触发原作剧情，致使我方全员气力下降，所以前期要尽量避免让ウッソ与カテジナ接近，待将敌人消灭殆尽后再去触发 WARS BREAK；引发第 2 次 WARS BREAK 后，随ギム・ギンガナム登场的两艘敌方战舰均拥有远射型地图武器。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ファラ・グリフォン	ゲンガオゾ	WB 1
ザビーネ・シャル	ベルガ・ギロス	WB 1
ギム・ギンガナム	ターンX	WB 2
メリーベル・ガジット	バンデット	WB 2

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：雷电



《MH3》，这应该是无数玩家的暑期进行时游戏吧！不过在热血的猎人旅程之外，各位也别忘了偶尔放松一下心情哦！《龙珠》这样的题材自然是能让每位玩家开开心心地过上一段时间的作品，这次以动作游戏示人，给人以与以往众多格斗作品不同的轻松感觉。

中文风向标：NDS上，备受瞩目的《口袋妖怪 白金》终于汉化完成，传说FANS也有《心灵传说》汉化版可玩；PSP上的战略角色扮演游戏《魔界战记2》也已汉化，风格独特的战棋游戏值得一试！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

龙珠 天下一大冒险

重新将玩家们带回童年的故事

原名	ドラゴンボール 天下一大冒険
机种	Wii
类型	动作



levelup.cn xiechenaiqi

本次龙珠的新作可是打着怀旧的旗号出现在Wii主机上，怀旧的玩家不得不再一次为该作买单。而游戏的质量到底如何，是纯属的FANS级作品吗？不，答案是可以肯定的，NBGI也有下一定的功夫在上面，虽说本作有一定的不足，但素质还是可以让FANS满意的，下面就为此简述一番吧！

操作说明

Z按键在游戏中体现的功能之多决定了它使用次数的频繁（在武道会上该键有反击的功能），以下就列出些常用的操作。

十字键	必杀技
摇杆	移动
A	攻击
B	跳跃
C	防御
Z	攀越
+	暂停
C+Z	弹反

故事模式





作为动作过关游戏，本作的故事叙述方面非常优秀，原作还原度一流，剧情中的各种小细节都有板有眼，紧扣漫画内容，与漫画中各个重要的敌方角色的对战是最大的看点。游戏的收集要素就是每章指定数量的宝物，它们被藏在场景中的箱子里，值得玩家探索。游戏一共9章，后3章是BOSS战，没有宝物，前6章各有8件，可以在选关画面查看每一章的宝物取得数量。每完成一章在商店中都有新的影像和人物3D模型出售。

游戏心得

游戏的流程为横版过关接BOSS战，并不复杂，活用攀越键借助空中的装置度过沟壑和打开机关就能顺利前行。需要注意的是，连续攀越到较高较远的平台有一定的技巧，先跳起抓住第一个球，之后一直按住方向键让悟空的身体尽量向前移动，之后再次攀越，能达到最远距离的飞跃。因为敌人倒地硬直后直到起身都无法受到伤害，所以在击晕小兵后能使用冲撞时一定不要错过。BOSS战需要先破防才能伤害到本体，每个BOSS的破防方法不同，多利用场景中的特殊敌人和导弹吧，BOSS出现站立硬直时使用冲击波可以对其造成极大伤害。

隐藏人物出现方法

***故事模式对应章节找齐8个宝物：**

- 忍者村崎：第二章
- 布鲁将军：第三章
- 桃白白：第四章
- 木乃伊：第六章
- 恶魔人：第六章
- 孙悟饭：第六章

***通关故事模式且对应以下附带条件：**

- 丹巴利：通关即可
- 德拉姆：获得10个S级评价
- 比克大魔王（老年）：获得15个S级评价
- 比克大魔王（年轻）：获得20个S级评价
- 则卷阿拉蕾：获得全部章节的S级评价并全宝物入手

阿拉蕾的出现方法最为恐怖，但是也只能在对战模式中使用她。可爱的阿拉蕾招数小巧，有爱的话就要加油咯！

Wii Sports 运动胜地

深入挖掘运动胜地的秘密



游戏虽说简单，但里面的内容可谓包罗万象五花八门，只要深入到游戏中，你就会发现一些有意思的细节。在暑期特刊中，我们已经为大家提供了游戏的一些隐藏秘技。不过在经过多日“钻研”之后，又发现了一些有趣之处，特在这里告之大家。

原名	Wii Sports Resort
机种	Wii
类型	体育

游戏心得

由于加入了熟练度系统，游戏的难度会随着挑战时间的增长而增长。这一点在武斗游戏中表现得特别明显。不过，只要玩家坚持令熟练度达到1000点以上（即获得“名人”称号），那么便可获得武士的防具。

彩色保龄球

长时间对着黑不溜秋的保龄球难免感到乏味无聊，其实我们还可以改变保龄球的颜色。具体的操作方法是在选择角色之后迅速按下十字键中的一个方向，待游戏开始后，球的颜色就会发生变化。不同的方向自然是对应不同的颜色。

方向	对应颜色
上	蓝
下	绿
左	红
右	黄

真正的箭术达人

众所周知，在射箭项目中需要考虑侧风的影响，不过只要反复练习，那么自己的命中率必然会逐步提高。如果你已经可以在游戏的高难度中轻而易举射中靶心，那么不妨试着取消游戏中的侧风提示吧。具体的做法是在游戏开始之前的角色选择画面中按住2键，这样一来游戏中就不会出现有关侧风的提示。想要在这种状态下射中靶心的难度可是不小哦！

做一个悠闲的飞行家

游览飞行的小游戏虽然不存在紧张刺激的对抗，但对玩家的空间判断和手脑协调还是有一定要求的。特别指出的是玩家还要在场景中找到全部的80个景点，其难度可想而知。不过，如果能够将这些经典全部找到，还会得到一些奖励。

文 纱迦　美编 忽悠悠



格斗之王XII	SNK Playmore	格斗
多机种 THE KING OF FIGHTERS XII		日版
2009年7月30日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《格斗之王XII》打破了SNK一年一作《KOF》的惯例，并以革新为卖点，吸引了不少玩家。也正因为游戏的变化过大，导致很多玩家不适应，一上手就感觉不对，从而对本作的好感度降至冰点。这篇“特快专递”会对本作的新系统进行解说，此外还有连续技推荐和成就／奖杯分析。本文推荐的连续技均为基础连续技，希望能够帮助大家举一反三，发掘出自己用起来更顺手、更强力的连续技！

新系统① 吹飞攻击

同时按下C+D即可使出吹飞攻击（又名超重击）。不过和过去不同的是，本作的吹飞攻击性质与特殊技类似，可以接在普通技后形成连续技。最简单的应用例子：草薙京的站C→C+D→重脚车。

此外按住C+D不放还可以蓄力，蓄力后的吹飞攻击具有破防效果，之后便可进行追打。不过部分角色即使破防，其后也不好追打。如果蓄力后直接命中对手的话能将对手打成特殊硬直状态，此状态下对手只要受到重拳重拳就会被吹飞，但如果受到轻拳轻脚则不会被吹飞，因此可以用轻拳轻脚起手的连续技来追打。





新系统② 防御反击



输入4C+D或1C+D，就可以使出防御反击。指令输入后首先会出现蓝光，之后就会使展攻击。防御反击是当身技，其特征是当身判定只有蓝光的那一瞬间，不过发生非常快。无论当身是否成功，都会自动使出其后的攻击，敌人如果被打中的话会被打飞。由于这个攻击不是无敌的，而且被防御后破绽不小，因此绝对不能乱出。防御反击对投技也没有效果，惟一的强势之处在于无论是4C+D还是1C+D，均是对上中下全段攻击有效的。



新系统③ 相杀

相杀是指双方的攻击同时打中对方时的情景。相杀的设定在很多格斗游戏中都有，不过本作的相杀一旦发生，会大幅减轻双方的硬直，更方便进行下一步行动。相杀的发生条件很宽松，普通技、必杀技、超必杀技均可以形成相杀，而且也不仅限于双方都在地面的情况。

相杀后如果不按任何键，双方会自动向后紧急回避。玩家亦可以在相杀后输入各种攻击和移动的指令，自然也可以使用连续技。不过实战中相杀的发生不易预测，一旦发生后能否在第一时间输入指令，对玩家来说是个考验。



新系统④ 致命打击



致命打击（Critical Counter，以下简称CC）是本作最重要的新系统。在体力槽下面有一条Critical Counter槽，玩家进攻时就会不断令其增长，全满之后就整条槽就会闪光，此时就可以使展CC了。不过这条槽涨满后也会不断减少，减为零的时候就会恢复到不能使用CC的普通状态。

槽全满时玩家只要使用CC起手式，并在COUNTER的情况下命中对手，就会发动CC。CC起手式的指令很简单——站立C，只有堕珑、克拉克、金家藩3人的起手式是站立D。在满足条件的情况下，使用站立C（或D）时会有火焰缠身。由于限定是COUNTER，所以夹在连续技中的站立C（或D）不能发动CC。另外部分角色可以用6C、4C（或6D、4D）来发动CC，有些却不行，可以从火焰缠身的特效来判定。



发动CC后会出现华丽的特效，之后的情况有点类似于现在大家熟知的OC状态：对手承受攻击后处于特殊硬直状态，玩家的出招速度变快且收招硬直变小，同时连续技的攻击力也会有修正。一定时间后CC状态解除，解除前会出现不同的特效。玩家可以自行组合连续技，最简单的例子就是C连发或D连发，但连续使用普通技的修正相当大，一定要配合必杀技，最后还可以用超必杀技来收尾。



发动CC后立刻使用超必杀技的话，会出现平时不同的特效，此时的超必杀技威力也会大幅上升。这个设定是对于连续技苦手的玩家的一种照顾。

小提示 出招模式里选择SIMPLE的话，可以享受摇杆快速出招的乐趣，当然这是邪道。在SYSTEM OPTION里可以更改游戏的语言，还能选择对画面进行模糊处理。

成就/奖杯简介

本作的成就/奖杯总的来说不算简单，除了要求在线打上至少300场比赛之外，单机也有极其恶心的成就，成就犯/奖杯迷速速退散！

在线类

在线类的成就/奖杯要求玩家对战300场，胜利100场，并升到最高的SSS级。从实际情况来看玩家大概要胜400场才能达到SSS级，由于本作的网络情况不是太好，如果没人配合的话非常麻烦。

胜利100场是必须在RANK MATCH中取胜才算数的。另外玩家等级可以用对战场次来积累，1400场就能升到最高的SSS级，当然所花的时间就……

在线单机共通类

此类成就/奖杯要求在对战模式或在线模式中累计发动50次COUNTER，被发动10次致命打击。比较简单。



单机类

单机类成就/奖杯分为4种。最简单的是要求玩家不接关打过ARCADE模式，其次是要求玩家在3分30秒打过ARCADE模式。这两种好好练习一下的话，并不难取得。

第三种就比较变态了，要求玩家用22名角色分别一挑三打过ARCADE模式，这一共有22个奖杯/成就。玩家必须把该角色放到队伍的第一位，然后每次都是一挑三获胜，且必须是打死对手获胜，这样才能解开。算是相当浩大的工程。

不过最麻烦的是第4种：在ARCADE模式中用全角色战胜全角色。本作通关只需打5个队，每个队3个人，一次通关就会遇到15人。而游戏中一共有22人，玩家用一挑三的方法通关一次后，还剩下7个人。由于遇到的对手是随机的，因此剩下的7个人有可能在三场内全部遇齐，也有可能在三十场内都遇不齐……如果你想挑战这个成就/奖杯，那么你一定要准备好一张纸，记下你曾经战胜过的对手，不然打到后来你自己都糊涂了……

全角色连续技推荐

阿什
①蹲B→蹲A→重ニヴォース或ブリュヴィオーズ
②跳D→站C→C+D→弱ヴァントーズ→弱ニヴォース或ブリュヴィオーズ
③站C（CC发动）→弱ヴァントーズ→フロレアール→弱ヴァントーズ→6C（CC终了）→蹲C→ブリュヴィオーズ

唯珑
①蹲B×2→蹲A→6B或秘传·幻梦爆吐死魂
②跳D→站D→C+D→6A或秘传·幻梦爆吐死魂
③站D（CC发动）→¦站C→舍己从龙¦×2→跳B（CC终了）→跳C→站D→C+D→秘传·幻梦爆吐死魂

神武
①蹲B×3→站B
②跳D→站D→6B→绝·激拳或激拳～转运拳～绝·激拳
③站C（CC发动）→4C+D→6B→激拳→激拳（CC终了）→C+D→绝·激拳

草薙京
①蹲B×2→站B→鬼烧
②跳D→站C→C+D→重胧车
③站C（CC发动）→4C+D→6B→大蛇薙→前冲弱胧车（CC终了）→C+D→（版边）强七拾五式·改→琴月阳

二阶堂红丸
①蹲B×2→居合蹴～反动三段蹴或雷光拳
②（版边）跳D→站D→C+D→弱雷韧拳～雷光拳
③站C（CC发动）→6B×3→跳跃上升B（CC终了）→跳跃下降C→站D→C+D→雷光拳

大门五郎
①蹲B→站A×2→天地返或地狱极乐落
②跳D→站C→天地返或地狱极乐落
③站C（CC发动）→地狱极乐落

八神庵
①蹲B→站A→6A→八稚女或弱明鸟
②跳C→站C→6A→重冲月→弱夜鸟讨
③站C（CC发动）→弱明鸟×4（CC终了）→站C→6A→八稚女

麻宫雅典娜
①蹲B×2→站A→重サイコソード
②（版边）跳D→站C→C+D→弱サイコボール→シャイニングクリスタルビット
③站C（CC发动）→站C×6→小跳上升C（CC终了）→小跳下降C→前冲站C→シャイニングクリスタルビット

椎拳崇
①蹲B×2→龙倒打～鳞彻掌～重龙颚碎
②（版边）跳D→站C→C+D→神龙·超球弹
③站C（CC发动）→龙倒打～鳞彻掌～重龙颚碎～龙倒打（CC终了）→前冲C+D→神龙·超球弹→弱龙颚碎

镇元斋
①蹲B→蹲A×2→二起脚（1 HIT）～张果老～腾空飞天炮
②乌龙绞柱～月牙双手→C+D→腾空飞天炮
③站C（CC发动）→乌龙绞柱×3（CC终了）→¦月牙双手→座盘铁¦×2→月牙双手→C+D→腾空飞天炮

特瑞
①蹲B×3→站B→6A或パワーゲイザー
②（版边）跳D→站D→C+D→重クラックシュート→弱ライジングタックル
③站C（CC发动）→3C→重バーンナックル→6A→重バーンナックル（CC终了）→C+D→パワーゲイザー

安迪
①蹲B×2→6A→弱空破弹或超裂破弹
②跳D→蹲C→6A→弱空破弹或超裂破弹
③站C（CC发动）→弱斩影拳×4（CC终了）→超裂破弹

东丈
①蹲B×2→站B→6B→重タイガーキック或スクリューアッパー
②跳D→站C→6B→スクリューアッパー
③站C（CC发动）→弱スラッシュキック×4（CC终了）→スクリューアッパー

金家藩
①蹲B×2→蹲A→弱飞燕斩或凤凰脚
②跳D→蹲C→C+D→凤凰脚
③站D（CC发动）→弱飞燕斩×3→弱半月斩（CC终了）→C+D→凤凰脚

雷电
①蹲B→蹲A→站A→ヘッドクラッシュ
②跳C→站D→ヘッドクラッシュ或スーパーライデンドロップ
③站C（CC发动）→站C×6→小跳上升B（CC终了）→小跳下降C→站C→スーパーライデンドロップ

坂崎良
①蹲B×2→站A→弱飞燕疾风脚
②（版边）跳D→站C→C+D→重飞燕疾风脚～飞燕疾风脚追加→暂烈拳
③站C（CC发动）→弱虎咆×4（CC终了）→C+D→龙虎乱舞

罗伯特
①蹲B→蹲A→6A→龙虎乱舞或龙击拳
②跳D→站C→6B～6A→重飞燕疾风脚或龙虎乱舞
③站C（CC发动）→弱龙牙→前冲弱龙牙×3（CC终了）→C+D→龙虎乱舞

拉尔夫
①蹲B→蹲A→バルガンパンチ
②跳D→站D→C+D→ギャラクティカファントム
③站C（CC发动）→重爆弹ラルフパンチ→前冲3A→重爆弹ラルフパンチ（CC终了）→C+D→ギャラクティカファントム

克拉克
①蹲B→站A→スーパーアルゼンチンバックブリーカー或ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
②（版边）跳C→站C→C+D→6B+D→站B→デスレイクドライブ
③站C（CC发动）→¦3A→6B+D¦×4（CC终了）→站C→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

莉安娜
①蹲B→蹲A→重ムーンスラッシャー
②跳D→站C→6B→Vスラッシャー
③站C（CC发动）→弱ムーンスラッシャー→6C→6B×2（CC终了）→Vスラッシャー

伊莉莎白
①蹲B→蹲A→弱エタンセル或ノーブル·ブラン
②（版边）跳D→站C→C+D→重エタンセル或ノーブル·ブラン
③站C（CC发动）→站C×6→小跳上升C（CC终了）→小跳下降C→站C→C+D→ノーブル·ブラン

麦卓
①蹲B×2→站B→弱メタルマサカー
②跳C→站C→C+D→ヘブンズゲイト
③站C（CC发动）→4C+D→¦弱デスペア～デスペア追加¦×3（CC终了）→C+D→ヘブンズゲイト

小提示 A为轻拳，B为轻脚，C为重拳，D为重脚。部分角色名字未与官方统一。1=↙；2=↓；3=↘；4=←；6=→；7=↖；8=↑；9=↗；5=方向归中。

文 KarinP 美编 忽悠悠



炎炎夏日又一清凉体验

这款由Idea Factory开发的美少女游戏绝对是以“卖萌”来吸引众玩家们的眼球，游戏的角色设定由知名的人气插画家KEI担任，游戏里独特的“爆衣”系统更是让众玩家们能够在炎炎夏日里饱尝清凉的快感。著名声优堀江由衣、户松遥、后藤沙绪里、佐藤利奈均为本作献声也吸引了不少FANS，游戏中还可以为中意的角色们试穿多种衣装，包括一般服装、水手服、铠甲装、护士服等等等等，衣服的种类真是琳琅满目。根据在游戏中主流程与各个角色的好感度高低还能进入相关角色的个别路线，当然还是有BAD ENDING的哦。喜欢美少女游戏的玩家一定不要错过本作。

NUGA-CEL		Idea Factory	策略角色扮演
PS2	NUGA-CEL		日版
	2009年7月30日	1人	7140日元
	对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

一周目通关时间约25小时

领地内政



领土治理

当占领其他领地后我们就可以对领地内的设施等等进行强化，支配力减到最低时我们就算是对领地失去了控制权，而主城一旦被敌人攻下的话就会直接GAME OVER，当敌人侵略成功一次的话，可以马上用金钱来回复对领地的支配度，这样就不会有GAME OVER的情况发生了。游戏开始后，先全力治理领地，提高金钱的收益，这样几天后就可以有一笔规模不小的财产了，之后再去买初期的衣服就可以开始称霸世界之旅了。随着占领区的不断增加，我们可以在一些没有主建筑的区域里开设新建筑，有些可以提高收益，而有些可以得到道具，还有其他各色各样功能不同的建筑，注意部分建筑可要收取运营资金的哦。



领地迷宫



领地迷宫是一些主城市中比较特殊的地方，就好比角色扮演游戏中的一些迷宫地图吧，在这里探索可以发现许多道具，更有强力的武器等待着去发掘。领地迷宫中也存在着怪物，是一个提升等级的好地方，而且战斗没有回合数上的限制，但要注意迷宫中有很多陷阱与未知要素，另外还有一些强大的怪物会出现，打败后将会入手稀有道具。领地迷宫的行动方式由玩家走格子控制，由于不清楚前方会发生什么状况，所以一定要经常保持满血的状态。另外，反复进出迷宫也是刷材料的一个好方法，可以直接从上一个地点继续前进。



道具屋

在道具屋中不仅可以买到衣服，诸如初期的下忍装与素铠甲都是非常实用的，随着占领地区的不断增加，可以买到的衣服也就越多，还可以对损坏的衣服进行修补。道具屋另一个重要的功能就是对衣服进行强化，战斗胜利后得到的道具可以用来强化衣服，对于衣服最重要的属性来说，速、攻的强化要放在第一位，这样能在战斗中发挥不少作用，衣服还是建议多买几件留作备用。而强化所需要的道具一般在商店里都有卖，例如初期实用强化道具可以用各种果实＋フツウ布、サテン、シルク等等合成，フツウ布由ワラ＋针合成；サテン由Wスノー＋魔法阵合成，这样初期很快就能提高衣服的各项能力了。

游戏进程

作为以世界制霸为目标的主角来说，游戏进行的方式是以天数来计算的，每一天只能做一件事情。当本天结束后就会拿到统治地征收的资金补充。首先积蓄自己领地的力量，累积一定的资金，然后再去攻打其他领地，在慢慢扩大自己的势力后向世界制霸这个目标发起挑战，游戏中时常还会有其他势力的敌人攻打玩家，选择不出战然后再用金钱来回复支配力是最快速的解决方法，通过提高衣服的能力可以很快镇压周边的几个地区，但游戏的难度从中期开始明显提高，建议玩家先好好强化一下装备，而且要多备份衣服。

©2009 IDEA FACTORY ©長谷見 沙貴 ©KEI



战斗系统

队伍编成

游戏中可以使用的人物虽然很多，但出战时我们只能选择 3 人，一般推荐使用玛雅、蕾娅和塞蕾娜，这三人是典型的攻击型角色外加一名回复系的，而其余的同伴则作为替补。在编成队伍的时候一共有 9 个位置可以选择，一般使剑的玛雅是肯定要站在第一排的，而使枪的蕾娅则可以安放在前排或中间位置，最后使杖的塞蕾娜肯定是得留在最后排的位置，游戏中对于不同角色会有明显的近、中、远属性的提示，我们可以根据角色的不同属性来编排队伍，而站位的不同直接影响了角色在使用技能时的攻击范围。



属性与疲劳度

战斗中各个不同的衣装都存在着属性，除了防御力与魔法防御力外还有着斩、突、殴的物理属性与火、水、雷的魔法属性，使用克制这类属性的物理攻击或魔法攻击可以很快地把衣服“打爆”，对于属性的了解可以帮助我们在游戏中更有效率地对付 BOSS。

在战斗中使用技能，必杀等等都要消耗疲劳度，而回复疲劳的方法只有不使用技能和吃药，战斗中的辅助技能也可以帮助我们回复疲劳度，但推荐每次战斗结束后就进行回复工作，这样可以避免疲劳度的累积，而在对 BOSS 连续战斗时就只能靠药品来回复了。

战斗基本原则



本作在战斗上采用的是非常标准的回合制模式，依据敌我双方的速度来决定先手与后手，轮到该角色行动时一共有 7 个指令可以选择，防御指令与逃跑指令为最优先指令，玩家还可使用强力的技能来攻击敌人，每一个技能按三角键都会有详细的技能解说。使用技能等等都会产生疲劳度，疲劳度累积满后就不能再使用技能了。另外，在某一些剧情战或侵攻作战与防御作战时是会有回合数限制的，例如在侵略时玩家在规定回合之内消灭敌人就会以压胜结束，这样敌方的支配力将大幅减少，如果在规定回合内没有消灭敌人的话，只要我方有角色健在那么也能取得胜利，但敌方的支配力就不如压胜后那样大幅减少了。

“爆衣”系统

作为游戏中惟一的防具来说，衣服真的是非常重要，在战斗中受到攻击时都会对衣服造成损伤，当屏幕角色栏中的衣服处于红色时即表示衣服将会被“打爆”。一旦被“打爆”衣服将会有华丽清新的特写镜头等待着玩家哦，但别以为欣赏完就没事了，此时角色会处于非常害羞以至于不能行动的阶段，并且此时的各项能力会大大下降，一不小心就会挂掉，在欣赏完之后记得马上让角色替换其他衣服。同样，这点是对敌我双方都有效的，更是在对付一些强力 BOSS 时的最好战法，首先依靠防御慢慢用会远距离攻击的角色来磨 BOSS，等“打爆”其身上的衣服后就可以大举反攻了。





在使用角色必杀技时会直接“爆衣”，必杀技威力强劲，如一旦没把 BOSS 打死，那么后果将是很可怕的，被 BOSS 的必杀反击将是只有被秒杀的份了，所以还要谨慎使用，在漫漫征途之中多备几件衣服是有好处的哦。

其他要素

特殊事件与分支要素

除了游戏中固定几天是与女性角色交流日之外，在攻略下某个领地后还会发生特殊事件，在这些事件中玩家要通过选择正确的回答来增加女性角色的好感度，这样才能达到最终攻略她的目的，在特殊事件中的对话都非常搞笑，有一些日语基础的玩家不妨留意一下。

在经历过游戏中的特殊事件「危险」之后就可以算是一个分支点，之后会与好感度最高的角色进入相关的结局（也就是在主菜单中负责各个解说的那个角色）。而在最终 BOSS 战后会有另一个分支点，选择解除封印后与真 BOSS 发生战斗，推荐使用角色初期的专用衣装改良服，这样能轻松不少，胜利后进入真结局，失败后进入 BAD ENDING；当选择不解除封印的话只能进入普通结局。

衣装的强化与合成道具

强化在游戏中非常关键，如果不强化衣服的话可以说几乎没有任何胜算，特别是初期几个角色的衣服，非常容易被“打爆”，但这几件衣服又非常有价值，经过改良后的衣服能力超强，所以在强化的时候需要非常小心，强化材料越多还可以得到额外能力的奖励，我们可以通过反复 SAVE/LOAD 的方法来使这些追加能力达到最大，但衣服本身都是有上限设定的，所以强化时要注意不要过头了。

强化界限	攻	防	魔	魔防	速	斩	突	殴	水	火	雷	
初期衣装改良												
ソードマスター	93	85	93	85	90	◎	○	◎	◎	○	◎	マヤ专用
ユニコーン	85	93	85	93	90	◎	◎	△	◎	◎	△	レイア专用
スピードスター	93	85	90	85	93	○	◎	◎	△	◎	◎	ピヨ专用
アマテラス	90	90	93	93	90	△	△	◎	◎	◎	◎	セレナ专用
霞姬	90	93	90	85	93	◎	◎	△	◎	△	○	ムラサキ专用
ハイウィッチ	93	83	93	83	93	◎	○	◎	△	◎	◎	ルール专用



小提示 如果一天中什么都不干就结束这一天的话，那么连续这样 7 次后会得到一次警告，无视警告继续这样 7 天的话就会直接 GAME OVER。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

因为《怪物猎人 3 tri》的推出，市面上又出现了短暂的 Wii 经典手柄的脱销情况。不过由于现在各大周边厂商都推出自己的 Wii 经典手柄，所以导致价格并没有像之前那样高得离谱。在此要提醒各位玩家，目前市面上 Wii 的经典手柄质量良莠不齐，所以大家在购买时一定要现场试一试手柄的手感，检查各个按键功能是否有效，并且要和店家达成退换保修的协议，保证产品出了问题后能得到解决。如果实在不放心还是购买原装手柄最为可靠。

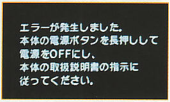
市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版黑白）	1260 元
烧录卡	AK2i	88 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD 卡（行货）	48 元
贴膜	卡登仕原装 DSi 贴膜	36 元
保护包	卡登仕原装 DSi 铝壳	72 元
总计：1504元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 任天堂的防破解运动现在真是愈演愈烈，早前的韩版Wii主机破解刚在前段时间尘埃落定，NDSi这边就又开始了新的系统更新升级。现在所有的日版NDSi主机系统都已经升级到了1.4J，而该系统经过实际测试发现NDSi专用烧录卡并不能正常运行，所有品牌无一幸免。这对于一直观望NDSi价格走势的玩家应该是个不小的打击，毕竟前段时间日版NDSi因为大面积缺货而上涨了一次价格，现在主机的破解又发生了问题，如果破解状况不理想，价格还可能会再度飙升，所以建议比较喜欢NDSi的玩家可以在近段时间考虑入手主机，以避免在今后很难买到可破解的NDSi主机，另外，对于喜欢白色主机的玩家也要提醒一下，现在市场上的白色主机存货较少，所以想购买白色主机的玩家尽量多跑几个店或者提前预订一下，以免购买不到自己喜欢的主机颜色。



▲升级至1.4J的NDSi主机均无法运行烧录卡，这是提示画面。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（日版黑白）	1260 元
NDSi 主机（日版紫红）	1280 元
NDSi 主机（日版深蓝）	1260 元
NDSi 主机（日版黄绿）	1280 元
NDSi 主机（日版大红）	1380 元
NDSi 主机（美版冰蓝）	1220 元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	118 元
Hyper—R4i	58 元
AK2i	88 元
TTi	68 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	48 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	78 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158 元

以上信息由上海猪猪电玩提供
地址：上海市浦东新区张杨路588号百脑汇4楼4B04

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP—3006（港，黑）	1200 元
刷机棒	32MB 刷机棒	48 元
记忆棒	8GB MARK2 高速组棒	120 元
贴膜	Hori 膜（组装）	10 元
水晶壳	超技（带支架）	28 元
数据线	优之品双头数据线	18 元
耳机	索尼 PSP—132（原装）	25 元
总计：1449元		

备注：主机官方标准包装附带1200mAh电池一块、电源（含电源线）一套。

点评 PSP—3000 在最近一段时间的表现较为平静，价格虽稳中有升，但幅度并不大，相信对玩家的购买并不会造成太大的影响。而购买时主机版本的选择，目前应该还是考虑以港版为主，可能很多玩家还都比较迷信于日版主机，认为日本国内的主机质量会高于出口到其他国家的主机质量，其实这样的想法是有失偏颇的。目前来说，所有的主机都是同一生产线生产出来的，质量上并不会有太大的出入，而极个别的质量差异也只体现在液晶屏幕上，这是因为不同地区对于屏幕坏点的要求并不相同，比如在美国，主机的坏点只要在一个以下就为 A 级合格了，而在日本，主机要保证坏点在三个以下才能算 A 级合格，到了东南亚地区规定就相对较松了，PSP 的坏点只有不超过五个那就是 A 级合格，所以说大部分的 PSP 主机，其内部的质量是并无不同的，我们购买时只要保证屏幕上没有坏点，那么机器就是质量最优秀的。此外，选择港版 PSP 主机还有一方面的原因是因为现在港币的汇率较低，非常适合国内的玩家入手，相信以最少的价钱购买到最好的机器应该是每个玩家都希望的。



▲港版主机可以在包装正面看到原装行货的字样。

主机及主要周边参考价格

PSP—3000 主机（黑）	1200 元
PSP—3000 主机（白）	1300 元
PSP—3000 主机（银）	1300 元
PSP—3000 主机（红）	1420 元
PSP—3000 主机（蓝）	1430 元
PSP—3000 主机（黄）	1350 元
PSP—3000 主机（绿）	1450 元
PSP—2K/3K 用 Hori 膜（原装）	68 元
PSP—2K/3K 用卡登仕贴膜	48 元
8GB 高速 MARK2 组棒	120 元
8GB 超高速组棒（红）	140 元
16GB 高速 MARK2 组棒	240 元
16GB 超高速组棒（红）	280 元
PSP—2K/3K 高仿色差线	40 元
PSP—2K/3K 高仿线控耳机	40 元

以上信息由广州掌电堂电玩提供
地址：广州大沙头路海印广场3楼C068店
电话：020-83823957

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2480 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2550 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 到了八月，关于超薄版 PS3 的传闻逐渐多了起来，一些媒体表态超薄版的 PS3 被命名为了 PS3 SLIM，内置 120GB 硬盘，并且会在今年的 9 月 1 日率先上市，而很多大的购物网站也有了超薄版 PS3 上市的迹象，像是美国最大的在线零售商亚马逊竟然把超薄版 PS3 搬上了购物架，不过不久之后就被撤了下来，但是商品所在的网页还是存在的，相信亚马逊不会把一个子虚乌有的东西摆上货架的，所以超薄版 PS3 的推出已经是板上钉钉的事情了。虽然如此，现有市场上的 PS3 价格依旧没有受其影响，仍是平稳不变，综合考虑来看，现在并不是购买 PS3 的一个好时机，毕竟超薄版 PS3 发布在即，原先的 PS3 售价很可能会有变动，喜欢 PS3 的玩家不妨在价格变动后再考虑购买哪种版本的主机，而且最近一段时间 PS3 上也没有特别吸引人的大作，玩家完全可以等到超薄版 PS3 发布，年底的 PS3 大作潮时再选择购买，当然超薄版 PS3 上市之初价格肯定会虚高一段时间，玩家也切莫冲动，还要为自己的荷包多考虑考虑。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，80GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	330 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	360 元
原装色差线（PS2 通用）	245 元
组装色差线（PS2 通用）	60 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	320 元
高仿索尼 HDMI 线	70 元

以上信息由佛山梦幻之星电玩提供
网址：www.tgstar.net
电话：0757-82234331



▲超薄版PS3是否真的存在，相信很快就有确定定论了。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1280 元
电源	北通电源（220V 直插）	80 元
视频线	高仿色差线	45 元
总计：1325元		

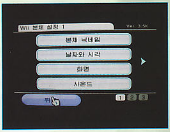
备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 作为门槛最低的次世代主机，Wii在市场上非常玩家的受欢迎，而且现在的韩版Wii主机大概和NDSi与PSP—3000在同一个价格水平线上，价格十分便宜，喜欢任天堂游戏的玩

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（韩版，软破解）	1280 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	380 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
原装 Wii 经典手柄	185 元
组装 Wii 经典手柄	75 元
Wii—Fit（韩版，同捆 Wii 平衡板）	600 元
高仿 NGC 手柄	58 元
原装色差线	250 元
高仿色差线	45 元
原装电源（110V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
组装 128M 记录卡（NGC 游戏用）	60 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	98 元

家可以尽快出手购买。因为刚刚被破解的韩版3.5K主机，又发现了新的“变种”，最近到货的很多韩版3.5K主机又不能用原先的方法来进行破解了，我们可以暂且管这批新的无法破解的主机叫做3.5K R2版Wii，这些3.5K R2版的Wii很可能会再次掀起主机价格的上涨，因为过去的经验告诉我们，一旦市场上出现无法破解的主机型号，那么商家旧有的存货就一定会有价格浮动，也就是上调主机的价格，所以喜欢Wii主机一定要尽早出手。对于想要购买黑色Wii主机的玩家，可以尽管放心购买，目前黑色的Wii主机虽然是日版的4.0J系统，但是依旧可以软解，装cIOS也没有问题，只是自己动手稍微麻烦点，玩家



▲新的3.5K系统又给破解带来了难题。

可以在买机的时候要求商家来帮忙，不过黑色的Wii主机市场存货较少，大部分都需要预定，而且价格也比较贵，接近2000元左右，如果想要买廉价的黑色Wii主机，那就要等黑色的韩版主机上市了。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	双65NM A版(台版对号)	2060元
硬盘	西数行货160GB硬盘+高仿壳	380元
手柄	微软原装X360有线手柄	120元
线材	组装VGA线/HDMI线	48元
总计：2608元		

备注：A版主机包装附带AV视频线一条，无线振动手柄一支，电源(含电源线)一套，港版台版享受微软换机服务，日版仅享受免费维修服务。


▲6.22后出厂的X360因为新版光驱而导致无法刷机。

点评 和其他主机相比，X360的售价在最近半个月是最为波动的了，先是因为新版光驱的缘故，导致6月22日之后生产的X360全部无法破解，而这批主机的价格也一落千丈，很多商家的零售价格只有1600元左右，比起日版的Wii还要便宜，另一方面，同时期的可破解X360主机在价格上则是一涨再涨，商家们都秉着卖一台少一台的原则，利用高额的售价来保持自己的利润。不过在截稿的前两天，X360的破解又出现了新的状况，一款名为FreeKey的新版光驱KEY文件提取工具发布，宣告了新型的Lite-on FW:83850C光驱被破解，至此新版的X360也可以刷写光驱了。但是市场上却没有做出最快的反应，仍旧有很多商家在以低价销售新版的X360主机。所以在近段时间来说，市场上宣称的不可破解的X360主机应该是最值得购买的，一方面其低廉的价格给了玩家很大的实惠，另一方面，新版的光驱实际已被破解，可以运行破解版的光盘镜像，玩家只要购机回来再自行刷机就可以了，即便自己动手能力不强，也可以再等一段时间，到JS那里去刷。当然，行动快的一些商家可能已经把价格调整到了相对合理的水平线了，遇到这种情况的玩家不妨就再等一些日子，因为目前市场的行情过于混乱，可破解版的X360售价还是偏高，因此并不值得在这段时间出手。总结的说，如果玩家到市场上去购买主机，遇到的商家宣称有无法破解的主机，那么出手购买这些无法破解，但实际上已经被破解的主机，回家自行刷机，如果商家说现在都是可破解的主机，那么就再等一段时间去购机，因为现在市场上的这部分主机水分较大，直接出手肯定会吃亏，这样综合考虑是最为全面的。

主机及主要周边参考价格

X360主机(台版A，512MB，110V)	2060元
X360主机(港版A，512MB，220V)	2160元
X360主机(日版A，512MB，110V)	2000元
X360主机(日版A，512MB，110V，未破解)	1580元
原装电源(220V)	260元
组装电源(220V)	160元
原装无线手柄	290元
原装有线手柄	180元
组装VGA线	48元
组装HDMI线	48元
背部风扇	48元
底座风扇	58元
手柄充电套装(4000mAh)	68元


▶配备120G硬盘的精英版X360看起来还是非常诱人的。

市场报价信息更新截至2009年8月5日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

莱仕达热卖品
PXN-V6极速振动赛车方向盘

生产厂家： 莱仕达
适用平台： PC
内含物品： 方向盘×1 踏板×1 驱动盘+说明书×1 固定支架×2

作为当前莱仕达公司的拳头产品之一，代号PXN-V6（简称V6）的极速振动赛车方向盘值得我们关注。首先V6的方向盘采用高档橡胶握把，手感非常舒适，方向盘本身的扭力也很到位。其次V6具有270度转动角度，这一效果远高于国产同类产品。而且根据个人喜好，玩家通过左侧面板，还可以随时自行定义3种不同的控制感应精度，这样对赛车游戏类型的适应性就更广了。V6方向盘两大技术创新或许会让你眼前为之一亮。其一就是左侧的控制面板中有一个自动巡航（CRUIS）按钮，比如玩家想保持100公里的速度稳定驾驶时，只要按下自动巡航按钮就能实现这个功能。该功能很大程度上照顾了普通玩家。其二，V6方向盘内置安装了风扇，出风口正对着握把，风扇根据赛车行驶的速度会吹出不同等级的风，这不但让玩家感受到更真切的驾驶感觉，而且也成为了汗手玩家的福音，这就是莱仕达称为的空调自然风设计。由于V6驱动程序已经通过微软认可的数字签名，所以在兼容性和通用性上完全不用担心。在驱动调试程序的配合下，玩家可以定义出自己最满意的操作设置。当然，V6的美中不足之处也令人遗憾。因为从成本考虑，V6只有振动功能而并不具备力回馈功能。另外排挡也因为成本考虑被简化成只有加档、减档以及倒档这3个档位。总的来说，莱仕达V6方向盘追求的是高性价比，中端市场的定位让更多玩家能够接受并找到赛车游戏的更多乐趣。



超技省钱新点子 X360控制转换器问世

生产厂家： 超技电子商行(Blazepro)
适用机种： X360
内含物品： X360控制转换器 ×1

每当主机更新换代，玩家过去购买的一些周边产品就只能被搁置一边。如今国内不少玩家购买了X360主机，为了想玩格斗游戏，还要花钱专门购买新的格斗摇杆，为了想玩足球游戏而又适应不了X360的手柄，还要专门购买新手柄。现在超技推出了一款专门让X360主机用上一系列PS2周边的控制转换器，一定程度上满足了玩家的需求。请看图片，将该产品一头插到X360主机手柄的USB接口处，而另外一头分出3个接口，其中一个就是玩家熟悉的PS2接口。玩家只需要将原来的PS2手柄或PS2摇杆等设备接上去即可。完成以上步骤并不代表这些设备就能使用了，本转换器一个最特别的要求就是需要玩家有一个X360的有线手柄，你没有看错，就是有线手柄。将X360的有线手柄插入转换器另外一对应接口，把转换器上模式由X360调到PS2控制器模式就可以使用原有PS2设备了。厂商解释说，因为出于成本和开发技术的考虑，玩家必须同时拥有一个X360的有线手柄才能让这个设备发挥作用。由于X360原配的是一个无线手柄，所以很多X360玩家根本就没有有线手柄。本来这是一个很好的省钱设备，不过由于这个原因使得该产品变成了一个有点尴尬的“太阳能手电筒”。当然，如果玩家各方面条件都恰好满足的话，该设备肯定给你物超所值的感觉。



专题导购
关注消费热点话题

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

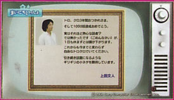
暑假期间，三大硬件厂商也没闲着，纷纷放出一大堆消息让大家惦记着。其中最实惠的，当然就是 X360 的夏季更新了，这也是本期栏目的重点介绍内容。而 PS3 去年的圣诞大作《白骑士物语　古之鼓动》亦有惊人举动正在酝酿中，眼瞅着这款素质不算优秀的作品通过一次次更新变得越来越优秀，让人不得不感叹游戏 3.0 时代就是好！好了闲话少说，直接切入正题！

分享 SHARE　多罗电视台千禧　各界人民发来贺电

随着 PS3 一起诞生的《多罗电视台》在开办之后的两年多时间内，每天坚持更新，风雨无阻。2009 年 8 月 4 日是《多罗电视台》的第 1000 期，《多罗电视台》举行了特别节目来庆祝这一成绩。在这个欢乐详和的日子，各界人民也纷纷发来贺电，为《多罗电视台》献上自己的祝福。



发来的贺电的有：SCE 人事部的辰巳、《战场的女武神》的ホーマー和イーディ、网络虚拟偶像初音、《勇者 30》的魔王、桐生一马、块魂国王、日本国民级偶像水濑伊织 & 春香阁下 & 双海姐妹、SCE 著名制作人上田文人、《魔界战记》的エトナ等等。





此外久经考验的索尼战士、PLAYSTATION 思想家活动家、前 SCE 社长、现任 SCE 名誉会长久多良木健先生也发来贺词，对《多罗电视台》取得的成绩表示祝贺，并鼓励多罗和库罗再接再厉，继续以为 PS3 玩家服务为己任，为 PS3 事业立新功！

在节目的最后还透露了一条消息，目前《多罗电视台》正在申报吉尼斯世界纪录。各位有 PS3 的玩友一定不要错过 8 月 4 日的这出节目，最后要记得为《多罗电视台》的申报工作添砖加瓦哦！

更新 UPDATE　《白骑士物语　古之鼓动》未来动态

Level-5 社长日野晃博表示，当初他看到《FAMI 通》为其 PS3 游戏《白骑士物语　古之鼓动》打出 29 分的低分评价时感到非常震惊（编注：《FAMI 通》评分满分为 40 分，29 分换算成我们黄金眼的分数是 21 分）。因此他感到，必须要通过不断的更新来对玩家作为弥补。

《白骑士物语　古之鼓动》是去年圣诞节发售的，在之后的 7 个多月时间内 Level-5 一直在不断对游戏进行更新，博得了玩家好评。本来以为 Level-5 应该要放弃了，没想到最近 Level-5 一口气公布了一揽子更新计划。

8 月内将会有名为 2nd.WAVE 的大幅更新活动。该活动的主要内容有 4 点，首先是允许玩家创建属于自己的世界，这也是 Level-5 的拿手好戏了。玩家可以在自己的世界里自由安排各种建筑物，并随便改建建筑物的外观。玩家还能在故事模式里招募 NPC 移民到自己的世界里，这些 NPC 的能力各有不同，他们会在玩家的世界里开店，出售一些以前买不到的装备和素材。玩家的世界也有等级设定，等级提高之后就能招募更加厉害的 NPC。玩过《暗黑编年史》的朋友应该对这个系统非常了解。

其次是追加大量装备，目前已知的便有 7 套，包括家庭主妇装、小丑装、凯撒盔甲、骑士王御衣、军神胴铠等等。同时玩家的冒险等级会增加到 15 级，相信新增加的装备就要在新的冒险等级任务里取得了。

第 3 点改变是对技能和职业进行重新调整。已知的变化包括：加强素早さ对单手剑的作用，杖技巧的威力由贤さ和精神来决定等等。

最后是会引入付费装备。按照 Level-5 的说法，付费装备是满足那些对外观有追求的玩家的。另外预定还会推出付费更改自定义角色外貌的服务，不过性别和姓名不能改。

看到这么多新要素，已经封盘多时的纱迦也不禁兴奋起来。最后的最后，Level-5 还公布了一条意料之中的好消息，那就是——《白骑士物语》续作正在开发中！









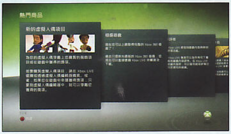


X360夏季更新大预览！

在更新方面，X360和PS3的风格截然不同。X360是轻易不更新，一更就全新，眼下的夏季更新亦是如此。官方放出更新的时间是8月11日，不过官方亦提前挑选了部分玩家作为夏季更新的测试员，另外也有人将更新文件放到网上供大家下载，这使得我们能够提前领略夏季更新的风采。当然，当你看到我这段文字时，夏季更新工作已经全面展开了，其实用不着在这里看我纸上谈兵。不过考虑到很多玩家并不能联LIVE，而且此次更新的功能又多又杂，因此还是有必要重点介绍一下的。

如何进行夏季更新？

目前有3种方法。第一种方法是在网络上下载更新文件，解压后放入U盘根目录，插到主机上再开机，这样主机就会检测到更新文件进行更新了。这里的U盘，是可以用PSP来代替的。当大家看到这段文字时，因为正式更新已经开始，因此就没必要再下之前的偷跑版了；第二种方法是联上Xbox LIVE，这是最正式也是最推荐的方法，只要你联上LIVE，就会自动更新。如果你不更新，反而不能上LIVE。不过万一你不敢或不能上LIVE就……第三种方法是用游戏自带的升级文件更新。按理说8月11日之后发售的X360游戏应该都会带升级文件，不升级就不能进行游戏。从以往的经验来看利用这种方法升级不会出现问题，这次应该也不例外。



OK，接下来就让我们来看看此次更新后的利好消息吧！

给成就迷的惊喜



夏季更新后有不少令成就迷欢欣鼓舞的改变。在观看成就的界面上，第一页会显示你的成就履历，在这里你会看到你所玩过的游戏的成就总分数（以及个数）和已经取得的成就分数（以及个数），这对于纱迦这种追求成就完成率的人来说简直太体贴了。自从上次秋季更新取消完成率后广大成就犯就一直有怨言，这回微软也算是体察民情了。

在这一页中还会显示玩家取得全成就的游戏数量以及游戏图标，这个设定无疑是在挑战PS3的白金奖杯设定。

此外玩家现在可以直接从成就浏览界面选择开始游戏，当然前提是你的硬盘或光驱里有这个游戏。

缩小硬盘安装空间

这对于玩家来说是个最直观的改变。夏季更新后部分游戏安装到硬盘上所需的空间会变小，再也不用像过去那样是完全安装。至于能缩小多少空间，是根据游戏而定的。像《灵魂能力Ⅳ》会从5.9 GB降至4.3 GB，《生化奇兵》会从6.1 GB降至4.7 GB，《格斗之王Ⅻ》更是由3.4 GB降至703 MB！但亦有不少游戏的改变很小，如《使命召唤 战火世界》仅减少了100 MB，而《神鬼寓言Ⅱ》更是无变化。

需要着重指出的是，缩小空间后并不会影响运行效果。

记忆体选项

夏季更新后管理自己的硬盘和记忆卡时，会更加方便。选择储存装置后，会出现3个选项：改名、格式化和清除缓存。虽然没有什么新的实用功能，但是清除缓存这个选项以往是隐藏的，必须输入特定指令才能使用。现在只需要点击即可实现。当你上不了LIVE的时候，不妨清除缓存试试吧！不过注意，如此一来所有游戏更新的补丁也会统统消失。

下载游戏的进化



夏季更新追加了随选游戏的下载服务。所谓随选游戏，其实就是X360的光盘游戏。也就是说，以后玩家无需出门买碟，直接在LIVE上就可以下载X360的光盘游戏。当然下载游戏是要花微软点数的。

而游戏的说明书等文字附赠品，则可以在Xbox.com上下载回来，有兴趣的人可以自行打印出来并装订成册。

此外对于所有的下载游戏都加入评分功能，这项功能和苹果的App Store一样，采用5星制。玩家可以根据每个游戏获得的评价来决定自己是否要购买。

人偶卖场

微软终于对人偶下手了！夏季更新后新开张的人偶卖场，会提供大量付费下载的服饰。追求此道的玩家定然要大大破财。不过人偶卖场里的东西比过去丰富得多，除了普通的服饰，你还可以购买各种配件，如《光环3》里的疣猪号战车模型，这样你的人偶就会开心地玩起模型来。至于购买各个游戏中的标志性物品来装扮你的人偶更是不在话下了。另外人偶卖场还会和游戏联动，当玩家在游戏中满足特定条件时，在你的服饰及配件清单里就会增加新的内容。不过目前还未见到对应这个设定的游戏。

一个不幸的消息是，人偶卖场里出售的东西均是捆绑账号的，并不能像其他付费下载内容那样共享。这招真毒！

加入仓颉输入法

X360在中文输入方面只有台湾注音输入法，这点一直被广大华人玩家所诟病，很多玩家因此宁愿用英语或汉语拼音交流。夏季更新之后，会加入仓颉输入法。尽管依然没有拼音输入法，但这已经比过去好很多了。



其他改进简介

除了以上介绍的几个大的改变之外，本次夏季更新还有很多改进，不过部分功能在国内不能使用，下面就简单地归纳一下。

①Netflix更新。可以在虚拟剧院中与最多7名好友一同欣赏影片，人偶之间的互动更加有趣。此外还强化了编辑列表、播放功能和好友信息。不过此项服务在国内无法使用。

②增加了金会员资历显示，它可以成为炫耀你铁杆软饭的资本。

③派对功能加强，邀请和恢复派对更加简单。

④X360会根据你的显示设备，自动选择最佳的视频音频输出方式。

⑤好友列表排序功能强化。

⑥存档上会增加时间戳，以方便你管理记录。

⑦恢复账号的速度变快。

⑧付费下载相关服务的操作更加简捷。

⑨系统会拒绝接收空白的语音简讯。

⑩联上LIVE时会提示玩家更新无效的Windows LIVE ID。





暑假已经过去一大半，不知大家的游戏计划完成怎样了呢，又抽空补习了哪些游戏呢？（笑）言归正传，这次给各位FANS带来了PS2平台上的两款《恶魔城》的深度回顾，大家先赶紧往下看吧！

投稿信箱：ucg@ucg.com.cn

PS2时代的《恶魔城》

沉寂的暗夜传奇

殿堂陈列室

作为早年的经典动作游戏品牌，《恶魔城》在FC、PC-E、MD和SFC等主机上先后推出了十余款作品。尽管没有《超级马里奥兄弟》那天文数字般的销量，在中国国内也没能获得“老四强”那样的品牌认知度，但能够在日本、欧美以及中国大陆同时有着无数的狂热爱好者，足以说明这个系列的成功之处。特别是于1997年推出于PS平台的《恶魔城 月下的夜想曲》更是将这个系列推向一个顶峰。不过在这之后的PS2时代，这个一向标榜硬派风格的动作游戏品牌却逐渐走向了沉寂。

［文：炎骑士］

恶魔城 无罪的叹息



对于所有“《恶魔城》系列”的铁杆支持者来说，2003年11月27日这一天绝对可以称得上是节日。因为自从PS时代的《月下的夜想曲》之后，系列就一直没有在主流家用机平台上推出过正统续作。对于期盼该作的玩家来说，新游戏的到来自然为漫长的严冬带来了一丝温暖。作为PS2平台上的第一款《恶魔城》作品，《无罪的叹息》在故事剧本的编排以及游戏系统的调整等方面下了很大的工夫。吸血鬼猎人——贝尔蒙特家族、暗夜的魔王——德拉古拉，系列的老玩家对于这对宿命冤家可谓再熟悉不过了。这一次的故事中为我们讲述了宿命的起源：为了寻找爱人而放弃贵族身分的里昂·贝尔蒙特与曾经的战友——马提亚斯·克隆奎斯特二人由朋友转为势不两立的宿敌的过程。众所周知，“《恶魔城》系列”虽然借用了略显厚重的欧洲中世纪吸血鬼传说作为世界观背景，但一直以来并没有对游戏的故事细节着过多的笔墨，而《无罪的叹息》在这一点上则可以说是达到了新的高度。借助于PS2强大的机能以电影式的过场动画将游戏的主干剧情展现在玩家眼前：里昂与莎拉那至死不渝的爱情、马提亚斯为达到目的而不惜一切代价的阴险个性、背负着悲惨过去并默默支持里昂战斗的老者……

在《无罪的叹息》之前，Konami曾经在N64平台上推出过3D形式的《恶魔城》作品。但相比之下，《无罪》的系统自然要更加成熟。Konami针对鞭子这种独特的武器设计了别具一格的打击系统，衍生自系列传统副武器的“宝珠”系统也颇具特色。由于游戏中的主人公里昂是贝尔蒙特一族的始祖，所以他的武器也只能限定于鞭子，进而无法像《月下》那样加入丰富的武器要素，这不得不说是遗憾之处。不过除此之外，游戏的耐玩度却是有充分的保证，丰富的游戏模式和多个难度的设定均可激发玩家的挑战欲。隐藏角色南瓜头的加入也为略显严肃的游戏气氛加入了一丝幽默。



虽然“《恶魔城》系列”的很大魅力来自其独特的世界观设定以及音乐，但动作要素同样是游戏不可缺少的重要组成部分。PS2版的两款《恶魔城》的出现让我们看到了新的变化与尝试，这对于一个有着近20年历史的经典系列来说是一件好事。FANS所希望看到的其实并不是一个3D形态的《月下》，也不是重生后以另一个崭新姿态出现的“恶魔城”，而是一部能真正继承系列多年来积累的精髓的作品，这应该也是制作小组和整个系列品牌今后的一个发展方向。



除去一些细节上的瑕疵，《无罪的叹息》以及《暗黑的诅咒》还算比较成功的，不管是老玩家还是新玩家都能在游戏中找到吸引自己的地方，难度方面也比较适中，让玩家觉得非常顺畅和爽快。但不管怎样，在游戏的过程中我们还是看得出来制作人在设计上依然有点保守，给人感觉止步不前，创新的要素大部分集中在画面从2D到3D的变化上，缺少了一些实质的变化。







近期关注

看到本期的“PS2殿堂”的时候，相信大家都已经玩上了《NUGA-CEL》了吧，加上8月6日发售的《SD高达G世纪 战争》，PS2玩家在一周内可以同时玩到两款佳作。而且比较巧的是，这两款游戏又都同属于策略游戏。不过话说回来，在PS2后期的这段时间内出现这样的情况其实也并非巧合，从游戏的制作与开发来讲，策略游戏开发成本和难度低，比较大的工作量集中在语音和CG上，只要有好的人设以及严谨的系统，游戏本身就算成功了一大半；而对于玩家来说，策略游戏的耐玩度和可游玩时间也比其他类型的游戏要高出不少，这对于新作愈发珍贵的PS2平台，当然是有益于玩家的好事。



同样在8月6日，在国内玩家中拥有不小人气的“《J联盟》系列”最新作《J联盟实况足球 2009俱乐部锦标赛》也将与我们见面。和强调足球本身以及技巧动作的“《实况》系列”不同，注重经营要素的“《J联盟》系列”给FANS带来的是另一种足球的体验。除了收录J联盟、纳贝斯克杯的日本两大足球赛事，本作还首次加入了日本天皇杯的全部赛事，感兴趣的玩家千万不要错过！



恶魔城 暗黑的诅咒





时隔两年，Konami 于 PS2 平台上再度推出《恶魔城》的新作——《暗黑的诅咒》。与《无罪》那讲述贝尔蒙特家族和暗夜血族之间战争的正传主题不同，《暗黑》中的主人公海克特既不是圣鞭“吸血鬼杀手”的继承人，也不是出身贝尔蒙特家族的旁系分支。他的真实身分是令人闻之色变的、作为吸血鬼魔王德拉古拉帮凶的恶魔精炼师。然而，当他亲眼目睹了德拉古拉一族对无辜生灵施加的暴行之后，他便放弃了自己的黑暗力量，转而与昔日的主子作对。当然，为了强化贝尔蒙特一族对于《恶魔城》的重要性和存在感，游戏中还是加入了一名贝尔蒙特家族成员——曾经在《恶魔城传说》中登场的主人公拉尔夫 · 贝尔蒙特，作为 NPC 角色加入了本作的故事中。

针对《无罪》中武器过于单调的问题，《暗黑》中自然要有针对性的调整。似乎是为了能够让玩家有眼前一亮的感觉，又为了有意避开《月下》那经典的武器系统设置，《暗黑》中武器系统是以素材合成的方式出现的。这种 RPG 元素的引入一方面提高了游戏的耐玩度，一方面也使得收集要素变得更为丰富。为了获得更加强力的武器，玩家就必须去挑战携带有高级素材的高等级敌人。不过这样一来也使得游戏的门槛间接被抬高，动作游戏苦手很难体会到游戏的乐趣所在。





由PS2时代联想到的“《恶魔城》系列”的未来

动作游戏 3D 化是顺应时代发展的大趋势，自 FC 时代走过来的一些经典动作游戏自然都面临着转型的问题。不论成败与否，转型的过程必将经历阵痛。以 Konami 一家的游戏为例，其中既有成功转型者，也不乏失败或成败参半者。这其中，《潜龙谍影》自然是公认的成功转型者，而《魂斗罗》与《恶魔城》则显然要属于不成功的那一类。不过，游戏 3D 化转型的成与败有着多方面原因，游戏基本风格缺乏适应性、厂商技术实力和经验的欠缺，玩家的不认可……都是导致游戏转型失败的原因。《无罪》与《暗黑》两款作品一方面肩负着“光大本门”的使命，一方面又作为制作小组积累经验的试验作品。两款游戏在上市之后都没有达到预期的销量，说明它们的进化没能达到玩家所期待的标准。不过对于深深热爱“《恶魔城》系列”的玩家来说，这两款游戏还是非常值得一玩的。特别是当 E3 09 中公布了有关新作的消息后，我们似乎更是有必要将这两款游戏翻出来重温一下，以便能够在新作推出之时更好地将新游戏的进化幅度与旧作进行一番对比，您说是吗？

PS2 平台“《恶魔城》系列”发售信息

作品名	发售日	故事背景年代	人设	音乐
恶魔城 无罪的叹息	2003年11月27日（日版）	1049年	小岛文美	山根美智留
恶魔城 暗黑的诅咒	2005年11月24日（日版）	1479年		

近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
7 月 30 日	
NUGA-CEL	策略角色扮演
娇蛮之吻 2 学期 急速爱恋	文字冒险
8 月 4 日	
G. I. JOE 特种部队 眼镜蛇的崛起	动作
8 月 6 日	
SD 高达 G 世纪 战争	策略
J 联盟实况足球 2009 俱乐部锦标赛	体育
8 月 14 日	
麦登 NFL	体育
8 月 20 日	
月姬格斗 Actress Again	格斗

实用技术 PS2殿堂

殿堂资料室 编织人与人羁绊的传说

神话传说

游戏名	神话传说
发售日	2005 年 8 月 25 日
类　型	角色扮演



作为“《传说》系列”再次复出后的第七部正统作品，《神话传说》登陆 PS2 平台最初并没有让很多人感到意外。但引人注意的是，游戏放弃了系列一贯的人设藤岛康介和猪股睦实，而是大胆启用新晋画师中泽一登，让所有的 FANS 耳目一新。此外，本作超长的流程长度在《传说》作品中屈指可数，开发时采用的角色台词和 BOSS 数量甚至创造了系列之最，而革新的交叉线性动作战斗系统也给游戏带来了全新的体验。最后提醒一下大家，在 8 月 6 日发售的《对决传说》中，来自本作的角色也将华丽登场，想要重温当年感动的玩家不妨关注一下。

硬件杂谈

PS2手柄的保养和选择

要说 PS2 主机在游戏的过程中损耗最大的部分，除了光头，应该就是我们平时“玩不离手”的手柄了。服役几年下来，光头以及其他部分可能还能正常工作，手柄玩坏了得换上几个就总是免不了的，下面就随便和大家聊聊关于 PS2 手柄的事儿。

手柄的保养没有什么大道理，无非就是按键时用力适当、及时擦拭手柄上的手汗、减少摇杆的不必要摩擦等等注意事项。另外就是手柄线长期堆放会盘绕在一起，我们要养成随时清理的习惯，以免出现连接线的损坏。

当手柄变得不灵敏时，问题也往往集中在两方面：一是按键坏掉，这多半是由于其内部接触的胶质薄膜的磨损或者破裂造成，我们将手柄拆开后可以用固体胶水黏结；另一方面是摇杆的脱落和损坏，导致这种情况一般是长期的物理磨损造成的，除非更换部件，玩家个人动手修复的难度比较高，因此不建议大家擅自尝试。

话说回来，修理只是一个缓兵之计，大部分手柄遇到问题的玩家最终还是会选择重新购入。由于国内目前 PS2 手柄的相关产品比较多，生产也相对成熟，所以这里就不向大家一一推荐。只是在这里小编并不赞成为了而去买那种所谓“高仿”的组装手柄，毕竟其质量极不稳定，为了贪图一时的爽快而带来日后的麻烦就有点得不偿失了。



经常去街机厅的玩家应该都有这样的体会，想要精通一款格斗游戏就必须进行大量的连段练习与对策研究，玩家之间的相互切磋非常重要，连续两年入选“斗剧”正式比赛项目《苍翼默示录》也同样如此。本次就由来自北京的老玩家青猫给我们带来心得技巧研究，想深入了解的玩家千万不要错过，同时我们也希望借此来推动国内的《苍翼默示录》同好们研究与交流的气氛，让更多的人体验到这款 2D 格斗游戏佳作的魅力。

研究中心 RESEARCH CENTER

苍翼默示录	Arc System Works	格斗
多机种 BlazBlue：Calamity Trigger		日版
2009年6月25日发售	1～2人	5800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

防御技巧研究

对战的整个过程可以分为立回、压制、连段、防御等几部分。这其中连段和压制相对比较简单且有套路可循，玩家可以根据一些资料自行练习。立回难度比较高，而且难以用语言描述，主要靠玩家在对战中积累经验。而防御则属于基本功，看似简单实则有很多技巧，这里着重讲解一下这部分的技巧。

特殊防御技能

CA 即 Counter Assult。地面防御中按 6+AB 两键，不同角色的 CA 性能差别比较大，使用方法也有所不同，性能见表：

各角色CA性能表

角色名	发生帧数	性质
Ragna	7	打击
Jin	10	打击
Noel	–	移动技
Tager	16	打击
Taokaka	8	打击
Rachel	15	打击
Arakune	4	投技
Bang	8	打击
Litchi	13	打击
Carl	16	打击
Hakumen	1	对上中段当身
NU–13	9	打击

其中，Taokaka 和 Noel 的 CA 是移动技（Taokaka 的其实是有攻击判定的，只是不容易打到人，大部分情况下可以视作移动技），在对方使用收招比较慢的招式时，他们两人使用 CA 即可躲过对方攻击并对其进行确定反击。Arakune 的 CA 是投技，虽然可以被拆投，但实际使用时因为发生突然，一般很难被拆掉。如果有 100% 能量的话，在 CA 之后接上 BEAM 超杀，之后可以带入咒印，回报是非常大的。Ragna、Jin 等角色虽然有着性能不错的 CA，但是因为升龙性能更加优秀，使用升龙 RC 基本可以无责任的插动，因此很少用到；Rachel、Tager、Carl 等角色的 CA 性能相对比较差，但是这些角色因为比较容易被压制，因此反而经常要用到 CA 来脱离险境。Hakumen 的 CA 比较特殊，是个当身技，正常情况下使用是比较难打到人的。但是当防御青蛙之类的多 HIT 招式时，使用 Hakumen 的 CA 却可以发挥很大的功效，考虑到 Hakumen 的 CA 之后可以接上无气连段，回报还是可以的。



BACKSTEP 输入 44 向后小跳即为 BACKSTEP，因为大部分角色的 BACKSTEP 都有无敌时间，因此也是在被压制时脱离的重要方法之一，各角色的 BACKSTEP 性能见下：

全角色BACKSTEP性能

角色名	全体	无敌	移动距离	备注
Ragna	20	5	270000	2～15F空中判定
Jin	22	5	360000	3～16F空中判定
Noel	18	5	318000	2～15F空中判定
Tager	23	19	184000	1～22F空中判定
Taokaka	18	7	252000	1～11F空中判定
Rachel	23	7	345000	1～22F空中判定
Arakune	48	36	360000	7～36F可以穿过对手
Bang	36	9	480000	13～28F空中判定
Litchi	21	5	225000	1～13F空中判定，17F时可以追加BACKSTEP
Litchi（追加）	16+43	24	447000	5～33F空中判定。25～33F可以用空中技或空中DASH取消
Carl	20	7	380000	1～19F空中判定
Hakumen	27	0	270000	5～15F空中判定，8F以后可以用必杀技取消（到15F为止可以出空中必杀技）
ν–13	24	6	371416	–

基本防御技

普通防御 最差的防御，但不需要复杂的输入。

直前防御 可以说直前防御是没有缺点的。推开距离小，防御硬直小，非常适合防御之后反击。可以防御空中防御不能技，直防一次增加 3% 的能量这两条可以算得上是额外福利。



防御罩防御 推开距离大，可以使得对方的连续压制难度变大，自己伺机逃出对方压制。不会被磨血且不会被破防使得有些时候不得不开防御罩。缺点是硬直比较大，难以反击对手。

直前防御罩防御 有上述两者优点，通常只用于想要直防但同时又怕被磨血、破防的时候。

总结

防御时主要要看对手使用的压制招数，平时尽量直防对手招式，伺机反击。尤其是有无敌技的角色，直防之后使用无敌技进行插动是很强力的反击方式。如果对手压制难以逃脱，可以使用防御罩或者 CA 将对手推开，制造对方的压制空隙以脱身。版中被对方压制时可以适当考虑使用 BACKSTEP 逃脱。然而，仅仅这样还不足以做到有效的防御，想要最大化地利用好防御技能必须要多了解对方角色的招式性能和压制套路，提前预判对手的下一步动作，这样才能做到最大限度的进行反击或成功摆脱对方的压制。

常用实战技巧

Ragna

22C 的活用 Ragna 的 22C 使用条件是对手处在“倒地状态”。这并不是说对手躺在地上的时候才能用，当对手被打倒地后又被打浮空的情况，依然是可以使用 22C 的，这样可以制造出很多让人意想不到的连段。常见的比如版边 3C ～ 5D ～ 22C。而版中用 3C 之后接



上升龙横吹飞之后，甚至可以用 22C 抓到半空中的对手，非常有魄力。

吸血 Ragna 的 D 系攻击带有吸血的属性，那么具体吸血的比例是多少呢？普通状态下，D 系普通技命中时吸收给予对方伤害的 30%，被对方防御时吸收基本攻击力的 15%；D 系必杀技命中时吸收给予对方伤害的 30%，被对方防御时吸收基本攻击力的 20%。然而在 BLOOD KAIN 状态下，命中对方时的吸血比例会从 30% 大幅上升为 80%，被对方防御时的吸血比例不变。另外，对方如果使用防御罩防御是不会被吸血的。

Jin

冰冻 Jin 的所有 D 系招式带有冰冻效果，冰冻效果不但有各自的持续时间，还有冰冻次数的限制。D 系普通技的冰冻次数为 1，投技的冰冻次数为 3，消耗 25% 能量的 D 系必杀技冰冻次数为 10，而 D 超杀的冰冻次数为 20。超过冰冻次数限制时是无法用该技将对方冰冻的。比如，用 5D 将对手冰冻后，再使用 D 系普通技将无法冰冻对手，但使用冰冻次数为 10 的必杀技依然可以冰冻对手。

©ARC SYSTEM WORKS

Noel

6C的投挥空取消 很多Noel新手玩家常问的问题就是6C是如何在第一下取消的。这里其实是利用Noel普通投的挥空动作非常小的特点，利用普通投的挥空动作来取消6C。具体输入方法就是快速输入6C～6B+C，之后视距离和对手高度再次6C或前冲6C。

Rachel

风的特殊用法 风不光可以用来推送Rachel打连段和吹南瓜，实际上风力有着非常多的用法：用风吹大炮——大炮分为空中和地上各三种轨迹，但是因为炮弹可以用风吹向各种方向，实际上是可以有非常多的轨迹的。比较常用的就是自己站在版边时将炮弹吹向另一个版边，输入方法是236C3D，此外还有236A9D、236BD，空中236BD等等方法；高速青蛙——空中青蛙的硬直可以用着地来取消，因此最低空使用青蛙再用风把Rachel吹到地面可以使放出青蛙的全动作变得及其迅速。

关于J2C的LV J2C这招有着隐藏的LV属性，共分为3个LV。使用的是哪个LV与Rachel使用J2C时所处的高度，以及是否使用风力向下推送有关。LV1的J2C只是普通的受创效果；LV2的J2C攻击力提升，命中对手时会造成对手弹起，此时可以对其进行空中追击；LV3的J2C可以是对手高高弹起并长时间不能受身，甚至可以接上青蛙连段，是Rachel提高连段伤害的重要方式。制造LV3的J2C一般需要垂直大跳8D，大概到达顶点附近之后2CD才能使出，使用的时机一般是贴身LILY命中和贴身青蛙命中的情况。



Taokaka

D派生 Taokaka的各种D系攻击可以派生ABC三种移动方式。除了在未击中对方时可以派生以外，还可以在命中的HITSTOP中派生（不明白HITSTOP是什么的玩家可以理解为在命中对手的瞬间派生）。然而D系列的HITSTOP只有3帧，为了一些特定高伤害连段，D命中派生的技巧还需要玩家多多练习。

挑衅连段 Taokaka的挑衅动作非常特殊，挥拳的动作是有攻击判定的。虽然攻击力很低，但是却有着110%的乘算修正，因此将挑衅加入连段当中可以使之后的连段伤害变得更高。连段中接入挑衅的方法并不多，一般都是使用低空2D命中派生B的方法代入挑衅，想要熟练掌握还需要一段时间的练习。此外，使用分身超杀之后用挑衅也是一个提高伤害的不错方法。

猫步 使用Taokaka按住方向3可是使出猫步，Taokaka会趴着向前爬行，此时姿势非常低，不但可以躲过很多飞行道具和打点比较高的招数，甚至可以躲过很多角色的蹲轻拳，熟悉对方招数性能后合理使用猫步，使对方招式挥空并进行反击，是Taokaka使用者不可忽视的一个技巧。当对方的空对地招式判定比较差时，使用猫步对空也是非常使用的策略哦。

Tager

原地720 Tager的超杀摇杆两圈C通称720，是Tager最大的武器之一。因为输入方式的原因，一般不可能在地面直接使出。然而凡事无绝对，制作者给Tager留下了一个原地直接使出720的方法。Tager的地面D系攻击（5D、2D）在刚出招的前几帧可以用必杀技取消，只要在摇完第一圈时按D，再快速摇完第二圈并按C键即可使出原地720。虽然原地720非常拉风，但是实战中的作用有限。熟练掌握各种招式收招瞬间出720才是Tager发挥真正实力的必经之路。

Litchi

万天棍 万天棍通过各种招式进行设置之后，回收时会有两种不同的轨道。一种是横向飞行，另一种则是向斜上方飞行。飞行的轨道只与设置棍时使用的招式有关，详细见下：



D设置	斜
2D设置	横
JD设置	横
J2D设置	斜
一气贯通命中	横
6A	斜
6C	横
3C	横
燕返	横
大车轮	斜

Arakune

跳水取消 作为一个强大的Arakune使，所需要掌握的一个不可缺少的技巧就是跳水取消。所谓跳水是指Arakune的空中2A/B/C。使用其中一种跳水命中对方或被对方防御后可以用其他按键的跳水派生，最多可以连跳三次。然而如果在跳水落地的瞬间派生，Arakune不会使出派生跳水，反而会取消之前一次跳水的硬直。这个技巧不但可以减小跳水的风险，更可以在跳水命中对手时带入高威力连段，使得本来判定就非常强大的跳水成为了一个超高回报，超低风险的无赖技。

Bang

跳取消接必杀技 很多新手朋友都问Bang的6D之后接双掌打是怎么接的，这里用到了一个叫JCC的技巧。因为Bang的6D不能直接用必杀技取消，而只能用跳取消。但是必杀技是可以取消跳跃准备动作的，因此只要提前输入跳，再输入双掌打的指令就可以了。具体输入跳的时机可以在6D命中对手之前，也可以使用复合输入用62369的方式输入双掌打，不管使用哪个方法输入，都要求玩家在6D命中对手的HITSTOP结束之后快速输入双掌打，距离的时机还是需要一段时间的练习才能掌握的。

Carl

J2C アレキャン 这个技巧是Carl的常用技巧之一，可以使J2C命中对手后直接落地而不是高高弹起，从而继续对敌人进行压制或连段。具体方法就是在J2C低空命中对手时快速用空中214C取消，此时因为惯性，Carl会向下移动一段距离再使出214C，如果在使出214C之前Carl就已经落地，那么214C就不会被使出来，就好像整个动作被取消了一样。

滑空投 同样是Carl的一个常用技巧，输入方法是空中DASH J2CB（先按住C之后快速再按B），这样会用空中投将J2C的动作取消，而使出一个移动轨迹非常特殊的空中投，被称为滑空投。滑空投移动距离远，落地快硬直小，投到对手时可以带入排球，是个非常优秀的摸奖技巧。

打排球与投げハメ 街机版稼动早期就有了利用Carl的2C与傀儡的8D配合的打排球连段，当时是Carl的最高伤害连段。后来玩家们在打排球的基础上发展出了投げハメ连段，原理是利用傀儡8D超长的持续时间以及即使Carl被攻击也不会停止的特性，反复空投对手，让对手陷入拆投会被傀儡拍到，不拆投会被继续空投的窘境。现在玩家们已经开发出了对很多角色都可以直接投到死的世纪末投げハメ连段，Carl也从一个弱角色进化成了现在的准上位角色。



Hakumen

STEP取消必杀技 Hakumen的前冲与急退都是小跳式的，跳起之后到落地前的一段时间是可以用必杀技取消的。66之后最速用必杀技取消可以比起跳出招更快地使出空中必杀技。而Hakumen的两个空中必杀技恰恰都有着不错的性能。214K的萤火是一个类似升龙拳的无敌技，可以用于迎击对手的空中突进甚至地面的突袭。而214C的椿祈则是一个高速中段技，有着比41236C的残铁更高性能的破防能力。熟练使用STEP取消必杀技可以使得Hakumen变得更加有威胁。

砍弹属性 很多玩家都觉得Hakumen的能量不够用，那么适当地砍掉对方的弹属性招数或许可以帮助你。Hakumen的C系招数刀刃部分都具有对弹属性的GP判定，每成功砍掉一个飞行道具都可以增加一条能量。

ν-13

slide 4B 因为4B只有第二段才是中段，如果直接用来择对手中段，对手很容易在防住第一段之后站起来防住第二段，但是如果在前冲过程中使用4B，调整好位置只让第二段打中对手，此时的4B就成了一个发生18F的优秀中段技。不过被防确反的缺点仍然没有改变，使用时仍然需要小心。

OWATA式 当我方防御罩为满槽而对方为非满槽时，我方使用直接BURST令对方防御会必定崩防，利用这个特性，使用236236D的超杀迫使对方防御，然后前冲使用BURST直接崩防可以有不错的回报。如果没有能量使用CA的话是极难回避的。名字叫OWATA式也体现出了大家对这强大招式的不满。

用语说明 文中出现的A、B、C、D对应游戏中的攻击指令，数字代表方向（1=↙；2=↓；3=↘；4=←；6=→；7=↖；8=↑；9=↗；5=方向归中），J（Jump）代表跳跃时的攻击，F（Frame）代表帧数。



当各位玩家拿到本期杂志时，估计已经开始探索游戏的隐藏要素了吧？而作为上期攻略的后续，本次的研究我们同样为大家准备了丰富的内容，除了公开所有采集点资料以及最强武器合成法外，单机任务和“藏宝洞穴”的全攻略也绝对会成为大家深入研究本作所不可或缺的宝贵资料。另外从 7 月 17 日开始官方已经开放了“每周下载任务”的更新，有条件的玩家从下期开始可以关注“游戏进行时”的相应版块，看看这些附加挑战是否会难倒你呢？

NDS	勇者斗恶龙Ⅸ	Square Enix	角色扮演
	ドラゴンクエスト Ⅸ 星空の守り人		日版
	2009 年 7 月 11 日发售	1 ~ 4 人	6800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 晴天、九兵卫、白夜（levelup.cn） 美编 木仙

世界地图全解析

★ 获得天之箱舟才能到达的区域



全任务补完计划



继上期攻略为大家介绍了职业和武器相关任务（No.63 ~ No.120）的完成方法后，本期将对余下的单机任务进行补完（No.39 ~ No.62 需要将游戏一周目通关才会出现，No.55 ~ No.62 需要先获得天之箱舟才能达到任务 NPC 所在地点，★号标记为可重复完成的任务，第二次之后只会获得括号中的奖励），以帮助所有喜爱本作的玩家发现隐藏在游戏中的更多乐趣。

No.1	人には やさしく★
任务 NPC	ウォルロ村教会前的女孩
任务奖励	ゆめみの花
从采集点收集 1 个“まだらくもいと”。	

No.2	ガッツを 見せてよ!
任务 NPC	セントシュタイン城教会中的女子
任务奖励	新动作“まわる”
将动作“ガッツポーズ”设定在快捷按键上并在她面前做一次。	

No.3	传えて! ガッツを!
必要条件	完成任务 No.2
任务 NPC	セントシュタイン城教会中的女子
任务奖励	新动作“いのる”
将动作“まわる”、“はくしゅ”、“ジャンプ”、“ガッツポーズ”依次设定到 B+ ↓ 的快捷按键上并在她面前做一次。	

No.4	ばんのうぐすりを求めて
必要条件	可以使用炼金炉后
任务 NPC	セントシュタイン城旅馆后方的学者
任务奖励	グビアナぎんか、配方书おしゃれなアクセサリー
接受任务后获得配方书“ばんのうぐすり”，接着使用道具店购买的“やくそう”先合成出“特せくそう”和“いやしそう”，再前往エラフィタ村购买“まんげつそう”，最后将以上三件道具合成得到“ばんのうぐすり”。	

No.5	おくすりをください
任务 NPC	セントシュタイン城王宫左侧 2F 的士兵
任务奖励	グビアナどうか
收集“やくそう”、“どくけしそう”、“まんげつそう”各 1 个，都可以直接在エラフィタ村的道具店购买。	

No.6	もっとおくすりを
必要条件	完成ルディアノ城的剧情以及任务 No.5
任务 NPC	セントシュタイン城王宫左侧 2F 的士兵
任务奖励	命のきのみ
从采集点收集 1 个“きよめの水”交给ウォルロ村瀑布前的男子换得任务道具“ウォルロの名水”。	

No.7	気がかりなスキマ
任务 NPC	セントシュタイン城王宫 1F 右侧厨房外井下的男子
任务奖励	ちからのたね
消灭或偷盗史莱姆系怪物获得任务道具“スライムゼリー”。	

No.8	だいじな所の黒インク
任务 NPC	セントシュタイン城王宫 1F 图书馆中的老者
任务奖励	ふしぎなきのみ
在“ツォの浜”的道具店购买任务道具“まほうのせいすい”。	

No.9	小悪魔のマストアイテム
必要条件	解放黑骑士的灵魂后
任务 NPC	セントシュタイン城防具店的女子
任务奖励	うつくしそう
从采集点收集 1 个“よるのとばり”。	

No.10	こうもり羽のかみかざり
任务 NPC	セントシュタイン城地图右上方关所中的士兵
任务奖励	200G

消灭或偷盗"ダーマの塔"中出现的ドラキーマ获得任务道具"こうもりのはね"。

No.11	しあわせ だつごく计划
必要条件	获得"さいごのカギ"后
任务 NPC	ベクセリア左上方井下的犯人
任务奖励	しわよせのぼうし

先从"グビアナ城"的武器店购买"ドリルナックル",然后消灭或偷盗"ガナン帝国城"附近出现的キラーマシン获得5个"てつのクギ",最后从采集点收集1个"てっこうせき"进行合成得到任务道具"ハイパードリル"。

No.12	上品ファッションで决めろ
任务 NPC	ツォの浜宿屋中的女子
任务奖励	ノーブルなマント

任务会判断玩家的美形度,如果装备后期的高级武器和防具后还是无法完成任务,可以参考以下的搭配方案:プラチナソード(グビアナ城武器店购买)、ちょうネクタイ(ふなつきば道具店购买)、いやしのメガネ、エルシオンブレザー、エルシオンズボン(エルシオン学院武器店购买)。

No.13	もやせよ炎を
任务 NPC	カラコタ桥左侧下层火堆附近的老者
任务奖励	1G

从采集点收集1个"うまのふん"或"うしのふん"。

No.14	フカフカ フワフワ!
必要条件	完成石の町的剧情后
任务 NPC	カラコタ桥下层右上方民屋中的男子
任务奖励	しょくにんのベルト

在"カルバドの集落"的道具屋购买1个"やわらかウール"。

No.15	おねがい天使さま
任务 NPC	石の町入口附近的男子
任务奖励	うす暗き兽の地图 Lv1

使用"やくそう"合成1个"特やくそう"。

No.16	にゃー にゃーにゃー!
任务 NPC	サンマロウ宿屋 2F 的小猫
任务奖励	キトンシールド

装备从"サンマロウ"防具店购买的"ねこみみバンド"与小猫对话。



No.17	キノコのこのこ
必要条件	到达ダーマ神殿后
任务 NPC	ウォルロ村教会前民屋中的女子
任务奖励	いのりのゆびわ

先从采集点收集"うるわしキノコ"和"げんこつダケ"各5个交给委托人制作"さしいれ弁当",接着前往"キサゴナ遗迹"1F从入口一直向上交给壁画前的学者。

No.18	ぼくらのかわいいペット
必要条件	到达ダーマ神殿后
任务 NPC	ウォルロ村通往セントシュタイン城山谷中的女性
任务奖励	スキルのたね

任务需要玩家队伍中有同伴同时装备"スライムヘッド"和"スライムの服"这两件防具,其中"スライムヘッド"需要"どんがりほうし"(ふなつきば道具店购买)与3个"スライムゼリー"合成,"スライムの服"需要"はでな服"(ベクセリア防具店购买)与3个"スライムゼリー"合成。在"ウォルロ村"附近遭遇スライム,用该同伴对其完成最后一击会有一定几率发现宠物ポチ,最后带着它与委托人和她的孩子对话。

No.19	ふんぬぬぬ……!!
必要条件	获得船之后
任务 NPC	セントシュタイン城左侧两个民屋中间的老者
任务奖励	命のゆびわ

接受任务后获得"ちからのゆびわ",接着从采集点收集1个"ルビーのげんせき",将两者进行合成获得任务道具"ちからのルビー"。

No.20	おやしいマスク
必要条件	获得船之后
任务 NPC	セントシュタイン城武器店左下民屋中的女性
任务奖励	ピンヒール、ジャガードレス

先使用"サークレット"(サンマロウ防具店购买)、2个"ちょうのはね"(消灭或偷盗カラコタ桥附近出现的しびれあげは)、2个"あやかしそう"(采集点采集)合成出"バタフライマスク";接着使用"どくがのナイフ"(ベクセリア武器店购买)、3个"どくがのこな"(采集点采集)、3个"ちょうのはね"合成出"バタフライダガー",在将它与"やみのターバン"(グビアナ城防具店购买)、5个"ちょうのはね"合成出"よるのパピヨン";最后将"バタフライマスク"、"よるのパピヨン"与3个"あやかしそう"合成得到"パピヨンマスク"。

No.21	ぜいたくな石やきイモ
必要条件	获得船之后
任务 NPC	セントシュタイン城左侧民屋中的女性
任务奖励	せいじゃのはい

先使用"ひかりの石"和"よるのとばり"(采集点采集)各6个合成出2个"ほしのカケラ",接着使用"ようがんのカケラ"、"まりょくの土"(采集点采集)、"ガマのあぶら"(消灭或偷盗グビアナ城附近出现的デザートダンク)合成出"ヘバイトスのひだね",最后将2个"ほしのカケラ"、3个"かがみ石"(采集点采集)、"ヘバイトスのひだね"合成得到任务道具"たいようの石"。

No.22	服职人バラベーリ
任务 NPC	セントシュタイン城防具店中的吟游诗人
任务奖励	きようさのたね、つきのおうぎ

使用"やみのころも"(ドミールの里防具店购买)、4个"こうもりのはね"(消灭或偷盗ダーマの塔中出现的ドラキーマ)、3个"あくまのタトゥー"(消灭或偷盗魔兽の洞穴中出现的ブラッドアーゴン)合成出"しっこくのマント"。

No.23	历史书をさがせ
必要条件	完成任务 No.8
任务 NPC	セントシュタイン城王宫 1F 图书馆的老者
任务奖励	まりょくのたね ×3

前往王宫3F右侧的宝物库调查已经打开的宝箱获得"よごれた纸切れ",将其交给委托人后再收集3个"まほうのせいすい"(ツォの浜道具店购买)即可。

No.24	まもれ! 麦! ★
必要条件	到达ダーマ神殿且队伍中有同伴 LV25 以上
任务 NPC	エラフィタ村教会前的农夫
任务奖励	まもりのたね(ガマのあぶら)

前往"エラフィタ村"右下方的麦田区域遭遇ひとくいが,在战斗中一直选择"ぼうぎょ"等待其自动逃跑(玩家队伍的平均等级最好LV30以上,且不能使用技能"みのがす"让弱小敌人退出战斗),累计成功10次即可。

No.25	窗边のダミ声男
必要条件	到达ダーマ神殿后
任务 NPC	エラフィタ村教会窗边的男子
任务奖励	グビアナきんか

任务所需的素材都可以从采集点采集,之后将3个"花のみつ"、"きよめの水"、5个"ゆめみの花"合成得到任务道具"さえずりのみつ"。

No.26	じじいとテンツク★
必要条件	到达ダーマ神殿后
任务 NPC	ベクセリア村长家左侧的老者
任务奖励	ちいさなメダル(へびのぬけがら)

累计消灭10个"ベクセリア"附近出没的敌人テンツク。

No.27	月夜のなみだ
必要条件	到达ダーマ神殿后
任务 NPC	ベクセリア防具店右侧的吟游诗人
任务奖励	エルフのおまもり

先使用3个"きよめの水"和5个"まだらくもいと"(采集点采集)合成出"あまつゆのいと",再将它与3个"よごれたほうたい"(消灭或偷盗グビアナ地下水道中的マミー)、"ひかりの石"(采集点采集)合成得到任务道具"にじいろの布きれ",最后在白天将其交给ベクセリア教会前的修女并向委托人回报结果。

No.28	デザートクラブ★
任务 NPC	グビアナ城入口左下角的路牌
任务奖励	プラチナこうせき(シルバートレイ)

消灭"グビアナ城"附近出现的デザートランナー会随机获得任务道具"サンドフルーツ",累计10个后交给"グビアナ城"剧院后台里的舞者。

No.29	ゴールドメッキマン★
任务 NPC	グビアナ城左侧兵营 1F 左上角的士兵
任务奖励	1000G (500G)

在"グビアナ城"右下方的低洼区域遭遇ゴールドマン,不停地战斗会随机触发事件并识破伪装的敌人,最后向士兵回报结果。

No.30	マミーのほうたい★
任务 NPC	グビアナ城左侧兵营 2F 的士兵
任务奖励	まもりのルビー(ルビーのげんせき)

消灭或偷盗"グビアナ城地下水道"中出现的マミー,累计获得5个"よごれたほうたい"即可。

No.31	ボクのアイドル
任务 NPC	グビアナ城剧院舞台前的观众
任务奖励	マジカルスカート

消灭"ビタリ山"出现的メイジキメラ会随机掉落任务道具"メイジキメラのはね",累计3个后交给委托人。

No.32	デザートタンクの油
必要条件	一周目通关
任务 NPC	グビアナ城武器店前的商人
任务奖励	2000G (1000G)

前往"グビアナ城"右下角的低洼区域遭遇デザートタンク,在战斗中使用技能"一闪突き"(ヤリスキル58点学会)或"まじん斩り"(オノスキル58点学会)发动会心一击消灭它得到任务道具"デザートタンクの油"。

No.33	おどる大先生
任务 NPC	グビアナ城王宫 1F 左上角书房中的书架
任务奖励	新动作"ベリーダンス"

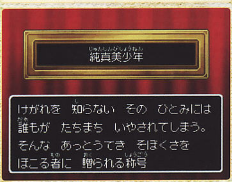
在"カルバドの集落"附近遭遇おどるほうせき,连续战斗会随机触发事件完成任务。

No.34	见知らぬ两亲
必要条件	一周目通关
任务 NPC	カルバドの集落中央的小女孩
任务奖励	古强者のかぶと

任务要求玩家获得"纯真美少年"(男性)或"大自然のアイドル"(女性)的称号,但由于这与玩家当前角色装备的物品有很大关系,所以建议参考以下的方案来进行搭配,而前提是将主人公转职为"せんし"并已经拥有10万左右的资金,并且获得"さいごのカギ"后才能进入"カラコタ桥"右侧下层的隐藏商店。装备完所有装备后按 SELECT 键进入战斗履历会提示已经获得称号,接着在菜单中选择"さくせん"下的"プロフィール设定",最后将"かたがき"下的"しょうごう"设定为"纯真美少年"或"大自然のアイドル"再与委托人对话。

搭配方案

装备	购买地点
ほのおのつるぎ	ドミールの里武器店
とうしのうでもて	ドミールの里防具店
もうぎゅうヘルム	ナザムの村防具店
あんぜんぐつ	ナザムの村防具店
あやぶんの盾	カラコタ桥隐藏商店
まもりのスパッツ	カラコタ桥隐藏商店
ギガントアーマー	セントシュタイン城防具店



No.35	ラボルチュの大事な人形
必要条件	消灭カルバドの集落的巫女后
任务 NPC	カルバドの集落左侧帐篷中的男子
任务奖励	かたてグローブ

在"カルバドの集落"附近遭遇ヒババンゴ,战斗中先使用魔法剑士等职业的"ラリホー"类睡眠魔法,然后对昏睡的敌人进行偷盗获得任务道具"女の子の人形"。如果队伍中所有的队员都会使用偷盗会大大提高效率,而且已经偷取普通道具并不影响任务道具的获得。

No.36	エライのはあたし★
任务 NPC	エルシオン学院教学楼 1F 留言板前的女生
任务奖励	新动作"エルシオン流あいさつ"(いかずちのたま)

从采集点收集2个"まりょくの土"交给委托人,然后再给予1个"せいすい"(エルシオン学院道具店购买)即可。

No.37	うるわしキノコの世界★
必要条件	获得船后
任务 NPC	世界地图右下角小岛井下的男子
任务奖励	ぶどうエキス(まじゅうのツノ)

从采集点收集3个"うるわしキノコ"。

No.38	かわいいんだモン
必要条件	获得"光の矢"后
任务NPC	ナザム村武器店中的战士
任务奖励	エルフのみぐすり(おかしなくすり)

在"ウォルロ村"附近遭遇モーモン,胜利后给予"モーモンマフラー";在"サンマロウ"附近遭遇ピンクモーモン,胜利后给予"ピンクモーモンマフラー";在最终迷宫(如果已经一周目通关,则必须取得"天之箱舟"前往"神の国"与女神对话才能进入)遭遇マポレーナ,胜利后给予"マポレーナマフラー",最后返回委托人处回报结果。

No.39	幻の巨大鱼を追え
任务NPC	ツォの浜海边的女孩
任务奖励	アギロホイッスル

在夜晚与"ツォの浜"海边的幽灵对话得知情报,之后让同一名角色装备"うみなりの杖"(グビアナ城武器店购买)、"水のはごろも"(ドミールの里防具店购买)和"みかがみの盾"(セントシュタイン城防具店购买)再前往村庄右下角的民屋与委托人对话。触发情节后,进入"海边の洞窟"最深处曾经发生BOSS战的地点进行强制战斗,建议玩家队伍中一定要有贤者或僧侣使用"ベホマラー"魔法来回复全体的HP,否则一旦被敌人的全体水波攻击命中就会相当危险。胜利后选择"はい"吃下"女神的果实",之后桑迪会出现并给予道具"アギロホイッスル",使用它可以召唤天之箱舟在空中进行移动(按A键为降落,如果在不能降落的地点按A会提示是否前往"神の国",飞行过程中按B键可进入列车内部)。

No.40	恐怖!草食人间
任务NPC	ウォルロ村道具店中的女性
任务奖励	せかいじゅのしずく ×3

在战斗中累计使用回复HP类物品超过100次会获得"无类の草好き"的称号,之后在菜单中选择"さくせん"下的"プロフィール设定",将"かたがき"下的"しょうごう"设定为"无类の草好き"再与委托人对话。

No.41	おしゃれスライム★
任务NPC	ウォルロ村道具店后方的学者
任务奖励	すばやさのたね(花のみつ)

在"ウォルロ村"消灭スライム会随机获得任务道具"スライムおしゃれ花"。

No.42	しわくちゃの手纸
必要条件	完成任务No.47
任务NPC	セントシュタイン城教会附近躺着的男子
任务奖励	ふしぎなボレロ

在LV70以上的水地形"藏宝洞穴"中遭遇ゴールドタヌ,消灭它会随机掉落任务道具"しわくちゃの手纸"。

No.43	ワシのメイドを今ここに
任务NPC	セントシュタイン城入口右侧民屋中的老者
任务奖励	天使のわっか

任务所需的装备"ヘッドドレス"和"メイド服"都可以在"カラコタ"的隐藏商店中购买(合计36000G),让同一角色装备后再与委托人对话了却他的心愿。

No.44	マダムのあかし
任务NPC	ベクセリア村长家门前的贵妇
任务奖励	ちいさなメダル

在"カルバドの集落"左上方的洞穴区域附近遭遇ウドラー,战斗中使用技能"石つぶて"(素手スキル3点学会)完成最后一击会得到长度不一的蜥蜴尾巴(完全随机),当超过100米后向委托人回报结果。

No.45	消えたテスト用纸
任务NPC	ベクセリア右下角民屋前的女性
任务奖励	インテリのうでわ

消灭"ベクセリア"附近出现的敌人会随机掉落任务道具"やぶれたテスト"(共1~3卷),全部集齐后交给委托人即可。

No.46	お受验に协力
任务NPC	ベクセリア教堂后方民屋中的女性
任务奖励	さとりのワンピース

任务需要玩家收集白金系列的装备,先找齐"プラチナソード"(サンマロウ武器店购买)、"プラチナシールド"(サンマロウ防具店购买)、"プラチナヘッド"(グビアナ城防具店购买),而"プラチナメイル"只能通过合成的方式获得,具体方法如下:先使用"シルバーメイル"(サンマロウ防具店购买)、"きんのゆびわ"和"きんのブレスレット"(ツォの浜道具店购买)合成出"ゴールドメイル",再使用"ガマのあぶら"(消灭或偷盗"グビアナ城"右下低洼区域的デザートタンク)、"ようがんのカケラ"和"まりょく(采集点采集)合成出"ヘパイトスのひだね",最后将以上两个成品与"プラチナこうせき"(采集点采集)合成即可。

No.47	まどろみの村长
必要条件	完成任务No.6
任务NPC	ツォの浜村长家中的男子
任务奖励	ふしぎなきのみ

从采集点收集1个"きよめの水"与"ウォルロ村"瀑布前的男子换取"ウォルロの名水",再将其交给委托人即可。

No.48	水…… 水を……
任务NPC	ふなつきば右下角的木桶
任务奖励	まもりのたね

依次给予其"せいすい"、"きよめの水"、"まほうのせいすい"各1个。

No.49	突击!石マニア
任务NPC	石の町左上角的男子
任务奖励	さびついた盾

任务要求玩家收集"命の石"、"せいれいせき"、"しんかのひせき"各1个(以下如无特别说明,所需道具都可以从采集点获得)。其中"せいれいせき"需要先使用"うるわしキノコ"、"どくどくヘドロ"、"うしのふん"合成出"あかしなくすり",然后再将它与"いかずちのたま"、"こおりのけっしょう"合成;"しんかのひせき"则需要先使用2个"ほしのカケラ"(ひかりの石 ×6、よるのとばり ×6合成)、2个"けんじゃのせいすい"(まほうのせいすい ×2、まりょくの土 ×2、花のみつ ×6合成)、2个"天使のはね"(かぜきりのはね ×6、きよめの水 ×4、天使のすず ×2合成)合成出2个"天使のソーマ",再使用2个"せいれいせき"、2个"超ばんのうぐすり"(ばんのうぐすり ×2、天使のすず ×2、ゆざめの花 ×2合成)、4个"あやかしそう"合成出2个"げんませき",最后在已经获得天之箱舟的情况下,前往"ビタリ山"右侧靠近海边的洞穴中购买1个"ときのすいしょう"(50000G)后进行合成。



No.50	シスターのざんけ
任务NPC	サンマロウ教会中的修女
任务奖励	しんこうのたね

前往"魔兽の洞窟"B1F消灭ブラッドマミー会随机获得任务道具"咒われし死者の剑"。

No.51	母へのおくりもの
任务NPC	グビアナ城左侧兵营1F的士兵
任务奖励	げんませき

合成1个"天使のソーマ"(合成方法请参见任务No.49)交给"ナザム村"道具屋中的女性换取"母の包み",再将其交给委托人结束任务。

No.52	至高の野菜
任务NPC	グビアナ城王宫1F左上角厨房中的厨师
任务奖励	グビアナきんか

从采集点收集3个"うまのふん"和7个"うしのふん"交给"エラフィタ村"教会前的农夫,接着返回委托人处回报结果。

No.53	ようがんまじんの手形★
任务NPC	ナザム村道具店中的小男孩
任务奖励	プリンスコート(ちょうネクタイ)

前往"ドミール火山"3F消灭ようがんまじん会随机掉落任务道具"ようがんまじん手形"。

No.54	ゴードンヘッドのスタンプ★
任务NPC	ナザム村宿屋中的小女孩
任务奖励	プリンセスローブ(ピンクパール)

前往"ドミール火山"4F消灭ゴードンヘッド会随机掉落任务道具"ゴードンスタンプ"。

No.55	精灵之泉
任务NPC	ウォルロ村右侧高台洞穴中的男孩
任务奖励	ばくだん石

在"サンマロウ"的道具店购买1个"めざめの花"。

No.56	ビーン 爱のメモリー
任务NPC	セントシュタイン城右侧小岛下方民屋中的男子
任务奖励	まもりのたね

在乘船的情况下于世界地图的右上角海域遭遇ヘルダイバー(可使用战士的技能"くちぶえ"提高遇敌效率),消灭它会随机掉落任务道具"形见の首かざり"。

No.57	オレの恋人ボリーヌ
必要条件	完成任务No.56
任务NPC	セントシュタイン城右侧小岛上方民屋中的男子
任务奖励	すばやさのたね

消灭"サンマロウ"附近出现的ピンクモーモン会随机掉落任务道具"形见の首かざり"。

No.58	元气のない巨人
任务NPC	ダーマ神殿右下方高台上的小男孩
任务奖励	随机藏宝地图

在LV50以上的"藏宝地图"最底层与アトラス进行战斗,由于其单体攻击力非常恐怖,所以队伍中一定要有会使用"ザオラル"或"ザオリク"(复活)和"スクルト"(增加全体防御力)魔法的同伴。使用攻击魔法对它的伤害较大,拿纸笔计算好每次给予其的伤害(大约6500HP),当其HP低于700时,使用偷盗(已经偷取普通道具不影响任务道具的出现)会得到任务道具"巨人のクスリ"。

No.59	メタスラダッシュ!
任务NPC	ナザム村右下高台上方井下的舞娘
任务奖励	ビーナスのなみだ

在LV70以上的"藏宝洞穴"中开启蓝色宝箱有一定几率获得任务所需装备"メタスラブーツ"。

No.60	王样のお香
任务NPC	ナザム村右下高台下方井下的侍女
任务奖励	せいれいせき

从采集点收集"花のみつ"、"さとりそう"、"あやかしそう"各1个。

No.61	大魔法使いギビリン
任务NPC	魔兽の洞窟右下高台井下的魔法师
任务奖励	ほしのカケラ

在LV20左右的"藏宝地图"最底层与スライムジェネラル进行战斗,因为它会不时使用"打消我方全部辅助效果"的特技,所以要想增加胜算,最好尽量提升我方的物理防御力,而使用魔法"マホカンタ"(魔法反射)也能在一定程度上起到辅助攻击的效果,胜利后得到任务道具"咒力のモト"。

No.62	しかばねのきおく
任务NPC	世界地图右上方小岛洞穴中的骸骨
任务奖励	バラモスの地图Lv.1

在"海边の洞窟"中消灭かいぞくウーパー会随机掉落任务道具"キャプテンの手纸"。

强力装备大揭秘

游戏中4★以上的武器主要通过合成来取得,部分可以在"藏宝洞穴"的蓝色宝箱中随机刷到(表格中以红色进行标识)。其中剑武器中的"さびついた剑"可以在流程最终迷宫"绝望と憎恶の魔宫"的宝箱中取得;斧武器中的"ふんさいのおおなた"除了能在藏宝洞穴中获得,No.227的ゴールドマジンガ也有低几率掉落。

合成4★与5★的武器都需要名为"しんかのひせき"的素材和"オーブ"类道具。其中"しんかのひせき"只能通过合成得到(具体方法请参看任务No.49),各种"オーブ"则在魔王地图(任务No.62奖励)中成功挑战魔王低几率掉落。合成中涉及的其他重要素材可参考以下取得方法:

素材	获得方法
天使のソーマ	ほしのかけら ×2、けんじゃのせいすい ×2、天使のはね ×2合成
天使のはね	追加任务No.121奖励
ほしのかけら	ひかりの石 ×3、よるのとばり ×3合成
ときのすいしょう	"ビタリ山"右侧靠近海边洞穴中的商店(需要天之箱舟)
げんませき	せいれいせき、超ばんのうぐすり、あやかしそう ×2合成

强力武器合成列表

剑	战士／盗贼／旅行艺人／战斗大师／魔法剑士		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
ロトのつるぎ	158	4★	さびついた剣、みがきずな、オリハルコン
ほしくずのつるぎ	145	4★	すいせいのつるぎ、リサイクルストーン
りゅうせいのつるぎ	155	4★	ほしくずのつるぎ、しんかのひせき、シルバーオーブ
すいせいのつるぎ	168	4★	りゅうせいのつるぎ、しんかのひせき×3、シルバーオーブ×3
ぎんがのつるぎ	180	5★	りゅうせいのつるぎ、しんかのひせき×3、シルバーオーブ×3

枪	战士／僧侣／圣骑士		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
きしんのまそう	144	4★	えんまのまそう、リサイクルストーン
らせつのまそう	155	4★	きしんのまそう、しんかのひせき、レッドオーブ
えんまのまそう	166	4★	らせつのまそう、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3
じごくのまそう	176	5★	らせつのまそう、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3

短剑	战士／盗贼／魔法师		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
サウザンドダガー	132	4★	ビリオンダガー、リサイクルストーン
ミリオンダガー	140	4★	サウザンドダガー、しんかのひせき、パープルオーブ
ビリオンダガー	148	4★	ミリオンダガー、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3
トリリオンダガー	155	5★	ミリオンダガー、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3

杖	僧侣／魔法师／圣骑士／魔法剑士／贤者		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
ひかりの杖	85	4★	せんこうの杖、リサイクルストーン
かがやきの杖	90	4★	ひかりの杖、しんかのひせき、ブルーオーブ
せんこうの杖	94	4★	かがやきの杖、しんかのひせき×3、ブルーオーブ×3
オーロラの杖	98	5★	かがやきの杖、しんかのひせき×3、ブルーオーブ×3

鞭	魔法师／旅行艺人／超级明星		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
グリンガムのムチ	118	4★	真グリンガムのムチ、リサイクルストーン
续グリンガムのムチ	124	4★	グリンガムのムチ、しんかのひせき、グリーンオーブ
真グリンガムのムチ	132	4★	续グリンガムのムチ、しんかのひせき×3、グリーンオーブ×3
超グリンガムのムチ	140	5★	续グリンガムのムチ、しんかのひせき×3、グリーンオーブ×3

棍	僧侣／武斗家		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
しゅらのこん	142	4★	ぼさつのこん、リサイクルストーン
みょうおうのこん	153	4★	しゅらのこん、しんかのひせき、ブルーオーブ
ぼさつのこん	162	4★	みょうおうのこん、しんかのひせき×3、ブルーオーブ×3
にょらいのこん	170	5★	みょうおうのこん、しんかのひせき×3、ブルーオーブ×3

爪	武斗家／盗贼		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
龙王のツメ	143	4★	龙神王のツメ、リサイクルストーン
龙神のツメ	153	4★	龙王のツメ、しんかのひせき、レッドオーブ
龙神王のツメ	163	4★	龙神のツメ、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3
神龙のツメ	173	5★	龙神のツメ、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3

扇	武斗家／盗贼／旅行艺人／超级明星		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
风林火山	123	4★	－
ひっさつのおうぎ	130	4★	ちょうぜつのおうぎ、リサイクルストーン
むそうおうぎ	142	4★	ひっさつのおうぎ、しんかのひせき、グリーンオーブ
ちょうぜつのおうぎ	152	4★	むそうおうぎ、しんかのひせき×3、グリーンオーブ×3
さいしゅうおうぎ	164	5★	むそうおうぎ、しんかのひせき×3、グリーンオーブ×3

斧	战斗大师／贤者		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
ふんさいのおおなた	134	4★	－
グレートアックス	146	4★	グラビティアックス、リサイクルストーン
ギガントアックス	157	4★	グレートアックス、しんかのひせき、パープルオーブ
グラビティアックス	168	4★	ギガントアックス、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3
ゴッドアックス	178	5★	ギガントアックス、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3

锤	战斗大师／圣骑士		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
ギガクラッシャー	140	4★	メガトンハンマー、オリハルコン、ごうけつのうでわ
大地くだき	151	4★	プレートくだき、リサイクルストーン
たいりくくだき	160	4★	大地くだき、しんかのひせき、イエローオーブ
プレートくだき	169	4★	たいりくくだき、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3
ほしくだき	176	5★	たいりくくだき、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3

飞镖	游侠／贤者／超级明星		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
ヘキサグラム	101	4★	ペンタグラム、ほしのカケラ×3、ミスリルこうせき×3
メテオエッジ	111	4★	スーパーノヴァ、リサイクルストーン
コメットエッジ	120	4★	メテオエッジ、しんかのひせき、シルバーオーブ
スーパーノヴァ	129	4★	コメットエッジ、しんかのひせき×3、シルバーオーブ×3
ハイパーノヴァ	138	5★	コメットエッジ、しんかのひせき×3、シルバーオーブ×3

弓	魔法剑士／游侠／贤者		
名称	物理攻击力	稀有度	合成素材
オーディーンボウ	130	4★	じごくの弓、せいじゃのはい×3
天使の弓	142	4★	ケルビムの弓、リサイクルストーン
大天使の弓	154	4★	天使の弓、しんかのひせき、イエローオーブ
ケルビムの弓	166	4★	大天使の弓、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3
セラフィムの弓	178	5★	大天使の弓、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3

强力防具合成列表

盾	
名称	合成素材
ロトの盾	さびついた盾、みがきずな×9、オリハルコン
りんねの盾	ビウスの盾、リサイクルストーン
えいえんの盾	りんねの盾、しんかのひせき、グリーンオーブ
メビウスの盾	えいえんの盾、しんかのひせき×3、グリーンオーブ×3
ウロボロスの盾(5★)	えいえんの盾、しんかのひせき×3、グリーンオーブ×3

头盔	
名称	合成素材
ロトのかぶと	さびついたかぶと、みがきずな×9、オリハルコン
じあいのかぶと	きせきのかぶと、リサイクルストーン
しゅくふくのかぶと	じあいのかぶと、しんかのひせき、パープルオーブ
きせきのかぶと	しゅくふくのかぶと、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3
しんぱんのかぶと(5★)	しゅくふくのかぶと、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3

帽子	
名称	合成素材
はるかぜのぼうし	ふゆぞらのぼうし、しんかのひせき、グリーンオーブ
なつぐものぼうし	はるかぜのぼうし、しんかのひせき、グリーンオーブ
あきさめのぼうし	なつぐものぼうし、しんかのひせき、グリーンオーブ
ふゆぞらのぼうし	あきさめのぼうし、しんかのひせき、グリーンオーブ

铠甲	
名称	合成素材
ロトのよろい	さびついたよろい、みがきずな×9、オリハルコン
しょうりのよろい	でんせつのよろい、リサイクルストーン
えいこうのよろい	しょうりのよろい、しんかのひせき、レッドオーブ
でんせつのよろい	えいこうのよろい、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3
しんわのよろい(5★)	えいこうのよろい、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3

衣服	
名称	合成素材
しんぴのビスチェ	シルクのビスチェ、みかわしそう×7、天使のソーマ×3
そらのトーガ	おおぞらのトーガ、リサイクルストーン
てんのトーガ	そらのトーガ、しんかのひせき、ブルーオーブ
おおぞらのトーガ	てんのトーガ、しんかのひせき×3、ブルーオーブ×3
そうてんのトーガ(5★)	てんのトーガ、しんかのひせき×3、ブルーオーブ×3

法袍	
名称	合成素材
シェンロンローブ	ドラゴンローブ、龙のどうぎ上、ドラゴンスーツ
天使のローブ	ケルビムのローブ、リサイクルストーン
大天使のローブ	天使のローブ、しんかのひせき、イエローオーブ
ケルビムのローブ	大天使のローブ、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3
セラフィムのローブ(5★)	大天使のローブ、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3

护臂	
名称	合成素材
ロトのこて	さびついたこて、みがきずな×9、オリハルコン
カグツチのこて	スサノオのこて、リサイクルストーン
ツクヨミのこて	カグツチのこて、しんかのひせき、レッドオーブ
スサノオのこて	ツクヨミのこて、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3
アマテラスのこて(5★)	ツクヨミのこて、しんかのひせき×3、レッドオーブ×3

手套	
名称	合成素材
わざしのてぶくろ	たつじんのてぶくろ、リサイクルストーン
めいじんのてぶくろ	わざしのてぶくろ、しんかのひせき、シルバーオーブ
たつじんのてぶくろ	めいじんのてぶくろ、しんかのひせき×3、シルバーオーブ×3
かみわざのてぶくろ(5★)	めいじんのてぶくろ、しんかのひせき×3、シルバーオーブ×3

下装	
名称	合成素材
てっぺきのレギンス	まもりのスパッツ、ヘビーメタル、オリハルコン
むてきのズボン	ゆうきゅうのズボン、リサイクルストーン
ふめつのズボン	むてきのズボン、しんかのひせき、パープルオーブ
ゆうきゅうのズボン	ふめつのズボン、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3
ぜったいのズボン(5★)	ふめつのズボン、しんかのひせき×3、パープルオーブ×3

靴	
名称	合成素材
えいゆうのブーツ	ていおうのブーツ、リサイクルストーン
おうじゃのブーツ	えいゆうのブーツ、しんかのひせき、イエローオーブ
ていおうのブーツ	おうじゃのブーツ、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3
てんていのブーツ(5★)	おうじゃのブーツ、しんかのひせき×3、イエローオーブ×3

鞋	
名称	合成素材
りせいのサンダル	えいちのサンダル、リサイクルストーン
しんりのサンダル	りせいのサンダル、しんかのひせき、ブルーオーブ
えいちのサンダル	しんりのサンダル、しんかのひせき ×3、ブルーオーブ ×3
イデアのサンダル（5★）	しんりのサンダル、しんかのひせき ×3、ブルーオーブ ×3

罗特套装

合成“ロトの盾”所需的“さびついた盾”可以在No.049的任务报酬中获得；合成“ロトのかぶと”所需的“さびついたかぶと”要收集62枚小奖牌交换得到；合成“ロトのよろい”所需的“さびついたよろい”可以再No.177的下载任务中获得；合成“ロトのこて”所需的“さびついたこて”可以在No.178的下载任务中获得。

最强装备合成

以上表格中标注为5★的最强装备在合成时存在成功率的概念，基本值为10%，实际大小随玩家自身的能力状态而变化。正常情况下，同样的素材进行合成时会得到5★以下的装备，以一定概率成功时便会得到5★的最强装备。值得注意的是，因为游戏在合成最强武器时要求玩家强制记录冒险书，所以通常的“S/L大法”在这里就无法奏效，不过对于使用烧录卡的玩家来说，这应该也不是什么障碍吧（笑）。另外如果在合成最强装备时选择一次合成多个，那么合成成功时玩家也能同时得到多个最强装备。

藏宝洞穴指南书

“藏宝洞穴”系统应该说是《DQ Ⅸ》的最大亮点之一，它的随机性、探索性以及可以获得的丰厚报酬可以吸引玩家不断地挑战下去，而除去这些之外，很多敌人只有在藏宝地图的迷宫里才可以遇到，这关系到讨伐敌人、道具合成等众多收集要素的完成，并且这个系统提供给联机游戏很大的发挥空间，所以还是很有必要去深入研究一番的。

基本流程

首先玩家要在游戏中完成第15号任务“おねがい天使さま”，获得整个游戏中的第一张藏宝地图“うす暗き兽の地图Lv1”（或者可以在主线流程通关之后在セントシュタイン城的国王处领取，亦或与其他玩家通信交换得到，不过笔者这里还是建议从第15号任务开始）。之后在“どうぐ”的选项中就会多出“たからのちず”的选项，进入后可以看到目前手中所有藏宝地图的列表（可以按SELECT键使其按“种类”、“等级”、“状态”排列），在任意一张地图上按A键并选择“地图の场所をさがす”，这样上屏便会显示该藏宝图，来到如图所示的地点时主角的头上便会显示出叹号，此时按A键就会使迷宫的入口显示出来了。之后玩家要做的便是一路突破到迷宫的最底层，战胜BOSS，得到新的藏宝图。

藏宝图信息一览	
名称	藏宝图的名称，由几个词语组成，如“怒れる”、“大地”等，从名字中可以一定程度反应迷宫的状况。
等级	代表该藏宝图的整体难度，从LV1～LV99不等，由敌人的整体等级、BOSS种类以及迷宫层数等决定。
所示位置	玩家要根据上屏的地形提示在《DQ Ⅸ》的世界中找到这个地方，红色×所标便是迷宫所在地点。
发现者更新者	因为藏宝图可以在玩家之间互相传递，这里显示最初的发现者以及最后的更新数据者。
宝物掉落几率	记录该藏宝图迷宫的BOSS身上的宝物掉落几率，一般是一幅藏宝图和两个道具，后面的数字则是掉落几率。

藏宝洞穴BOSS

击败藏宝图所示位置的隐藏迷宫最底层的各种强力隐藏BOSS并得到它们身上极其稀有的各种装备，这是很多玩家挑战藏宝洞穴的最大动力，这些BOSS身上的装备事实上就算做是藏宝图中的“宝物”。每个BOSS身上包括藏宝图一张、“盗取专用道具”、“普通掉落道具”以及“稀有掉落道具”各一件，其中后两者会在得到后标示于藏宝图信息的“宝物掉落几率”一项中。而藏宝图是打败每个BOSS后必定会随机得到一张的，但等级方面不会与当前藏宝图的等级相差很大，所以想要得到更高等级的藏宝图则要不断向高等级的藏宝图迷宫挑战。

BOSS所持道具一览				
BOSS	弱点	盗取专用道具	普通掉落道具	稀有掉落道具
黑龙丸	光（200%）	龙のうろこ	ドラゴンテイル（10%）	カグツチのこて（2%）
ハヌマーン	暗（200%）	ホワイトタイツ	ほのおのつめ（10%）	むてきのズボン（2%）
スライムジェネラル	暗（200%）	プラチナヘッド	きせきのつるぎ（5%）	わざしのてぶくろ（2%）
Sキラーマシン	雷（150%）	ドリルナックル	たつじんのオノ（5%）	えいゆうのブーツ（2%）
イデアラゴン	土（150%）	ドハデなスーツ	マジカルメガネ（5%）	りせいのサンダル（2%）
ブラッドナイト	炎（150%）	しんくのブーツ	しんぴのよろい（5%）	りんねのたて（2%）
アトラス	光（200%）	いかりのタトゥー	きょじんのハンマー（5%）	そらのトーガ（2%）
怪力军曹イボイノス	冰（150%）	とうこんエキス	战士のよろい（5%）	じあいのかぶと（2%）
邪眼皇帝アウルート	火（150%）	けんじゃのせいすい	ミネルヴァミトル（5%）	はるかぜのぼうし（2%）
魔剑神レパルド	冰（150%）	フェンサーコート	コンバットアーマー（5%）	しょうりのよろい（2%）
破坏神フォロボス	风・光（150%）	あやかしそう	きんかい（10%）	天使のローブ（2%）
グレイナル	暗（200%）	せかいじゅのは	オリハルコン（10%）	龙王の地图（5%）

蓝色宝箱和特殊敌人

“藏宝洞穴”中有利用价值的当然不只BOSS，因为从迷宫的地下3层开始会出现蓝色宝箱，而这些宝箱里也可以得到很多一般情况下无法得到的道具，比如想要无限制取得交换道具用的“ちいさなメダル”就可以在藏宝图迷宫的宝箱中反复刷。需要注意的是，当迷宫中的蓝色宝箱被打开过后，要在迷宫外进行一次上屏幕藏宝图与大地图的切换（按Y键关闭藏宝图的显示），这样该迷宫中的蓝色宝箱才会“复活”，而迷宫中的蓝色宝箱中的道具质量也分为10个等级，越高的等级获得的道具越好，比如等级9和等级10的蓝色宝箱中就可以一定几率得到珍惜炼金素材“オリハルコン”和“天使の弓”等高级装备。

蓝色宝箱的等级是根据迷宫中的敌人等级所定的，藏宝图洞穴中的敌人根据强度可以分为12个等级，迷宫中敌人等级越高，宝箱质量也就越高。藏宝洞穴中的敌人每深入4层就会增强一个等级（B1层敌人的等级见表），而一般敌人等级达到7级以后就会出现只有藏宝洞穴中才会遇到的敌人，比如非常适合练级的メタルキング就属于强度等级9的敌人，会在火山等地形出现，而对应强度等级9～12敌人的宝箱就属于9级，可以开出比如“メタスラの剑”等金属史莱姆系的全套装备。

地图名与B1层敌人等级表	
B1层敌人等级	地图名
1～2	はかなき、ちいさな、うす暗き、ゆらめく、ざわめく
3～4	ゆらめく、ざわめく、ねむれる、怒れる、　われし
5～6	怒れる、　われし、放たれし、けだかき、わななく、残された
7～8	怒れる、　われし、放たれし、けだかき、わななく、残された、见えざる、あらぶる、とどろく、大いなる
9	残された、见えざる、あらぶる、とどろく、大いなる

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫



最近打开PSP，玩得最多的就是《初音未来 DIVA计划》，虽然作为一款音乐游戏，本作按键指令简单了一点点，但初音卖力的演唱和舞蹈杀伤力实在是太大……鉴于近期再次掀起的葱娘热，本期"邪魔院"就给大家简要地介绍一下风靡日本以及国内的初音现象，篇幅短了点，各位如果还有其他想要了解的也欢迎来信和小九共同交流啦！

流行与时尚

火热的初音现象

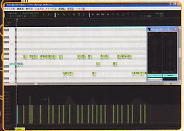


近期SEGA发售的PSP游戏《初音未来 DIVA计划》人气和销量旺盛，再次卷起了初音的旋风。鉴于不少人对"初音"为何物还不是很了解，本期就给大家介绍一下初音现象。

初音未来(初音ミク)是CRYPTON FUTURE MEDIA于2007年8月31日推出的一款以Yamaha的VOCALOID 2语音合成引擎为基础的音乐软件中的虚拟歌手(声优：藤田咲)。软件提供了以日语假名为基本单位的发音，使用者只需输入音调、歌词就该设计出各种不同的初音的歌声，同时通过可以调整颤音、音速等的不同细节参数，一些高音、假唱、外文歌曲等等充满想象力的乐曲也同样可以进行自由编创。

虽然软件本身的入门要求并不低，但这并不影响初音一问世就成为ACG领域最具人气的虚拟偶像。热潮最开始的时候是网上出现很多初音"翻唱"的经典歌曲，到了后来原创的曲目也逐渐增多，加上niconico动画的盛行，声线清纯、甩着大葱边跳边唱的初音在短短的几个月时间内就成为了众人皆知的热门话题。

由于CRYPTON开放版权，所以初音也带有浓重的同人色彩，对FANS以及制作者的亲和力让她能更方便地融入到方方面面的领域。不仅仅是初音的主题同人展、手办模型、痛车、漫画、音乐CD、舞蹈编辑软件比较热门，初音经常在游戏中时不时的客串也让人眼前一亮。这次的《初音未来 DIVA计划》算是初音第一次以主角的身分而制作的官方游戏，所以FANS也是加倍支持。



初音的大热和网络密不可分，正是因为有了自由的交流平台，一款原本看似复杂枯燥的音乐合成软件才能造成一种风靡的社会现象。当然，这其中日本的"萌文化"与"同人文化"也起到了不小的推动作用。

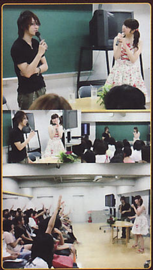
成为声优的艰辛



在日本这样一个ACG国度，很多人都梦想亲身参与其中而非做一名单纯的看客。但由于产业的特殊性，FANS对于游戏或者动漫中虚拟角色只能停留在喜爱的地步，而成为专业的制作人员又需要大量的知识与经验，所以一些狂热的FANS便将目光投向了"声优"这种看上去更有偶然性且易于实现的职业，不过明星梦真的如此触手可得吗？

"配音"能力无法自学，所以想要成为一名职业声优，参加相应的培训班学习专业知识自然就成了首选途径。这些声优培训机构设立的课程长度一般为2～3年，入学以及听课费用在100万日元左右。学员在这里不仅要进行大量的发声练习，同时也要学习作为演员的一些基本能力与技能。

顺利毕业后，培训机构一般都会推荐毕业生参加各种事务所举办的试音会(オーディション)，表现出色便可直接签约。但在每年数千人的声优毕业生中，由于这样或者那样的限制，真正可以直接出道的优秀学员只会占到10%。即便这样，出道也不意味着出名。大部分新人声优入行前几年的收入得不到保证，有时还经常需要通过兼职来确保开支。这个过程往往很漫长，新人需要通过一场又一场的试音会，若中途放弃或者被事务所告知"并没有成为一线声优的潜质"，那么之前的努力就全部白费。有幸能接到正式作品的"献声"机会，除去向事务所以及经理人支付的费用后，不少声优最终拿到手的报酬可能只有一半不到。而包括CESA在内的行业协会，每年会根据所有声优的表现以及活跃程度进行排行，这也直接影响声优的参演作品和收入水准。



当然，以上说的都是在成为偶像声优之前的需要接受的磨练，一旦真的通过自己的努力并凭借难得的机遇出人头地，其前途也必然是一片光明的。这也是为什么日本每年声优学校火爆程度有增无减、甚至赶超游戏制作学校的原因之一。

声优园地

●通过声优培训机构出道的著名声优
井上喜久子、三石琴乃、森川智之、中原麻衣、能登麻美子
●先被发掘后进行专业培训的著名声优
堀江由衣、泽城美雪、井上麻里奈、浅野真澄、野川樱

闲聊日语

日语的汉字检定

看到本期"闲聊日语"的标题，很多人会觉得奇怪：汉字的检定和日语有何联系呢？

其实经常玩游戏看动画的读者应该知道日文中会大量使用汉字，却可能很少了解其复杂的书写和阅读规范，掌握汉字对于大部分日本人来说其实并不是一件简单轻松的事情。

"汉字检定"全称日本汉字能力检定，是财团法人日本汉字能力检定协会举办的一种全国性考试。汉字检定被分为12个等级，从10级到1级从易入难，其中准1级和准2级为介于1、2级和3、4级之前的过渡等级。难度最高的1级要求学习者掌握约6000个左右的常用汉字。

2000年以后，参加汉字检定的日本考生数量每年都在上升，近年这个数字甚至达到了接近300万人。而日本的很多大学以及用人单位也逐渐将汉字检定作为一项考核人才的标准，学习汉字在日本成为了一种经久不息的社会热潮。

豆知识 日语汉字

日语中的汉字源于中国古代汉字却又不同于我国现代汉语中使用的汉字。对于国人来说，日语汉字可能在某种程度上比较好"猜"，但对于以假名为语法单位的日本人来说，汉字复杂的笔画和多变的发音都是一个非常痛苦的记忆过程。当国人学习日语时，汉字同样是日语最难啃的一块骨头之一，这也是件很有趣的事情。

日语百科 気楽【きらく】——舒畅、轻松；とりあえず——姑且、赶忙；いきなり——突然、冷不防；幼馴染【おさななじみ】——青梅竹马；出来事【できごと】——事件、变故；あらゆる——所有、一切。

REVIEWED BY | 纱迦



热血推荐

游戏时间 40 小时以上



真・三国无双5 帝国	Koei		动作
多机种	真・三国无双5 Empires		日版
	2009年5月28日	1～2人	4280日元
	对应机种为PS3、X360		

黄金眼评分

24

满分 **30**

《真 · 三国无双5 帝国》和《真 · 三国无双5》相比是进化，但和《真 · 三国无双4 帝国》相比却是退化。

《真 · 三国无双5 帝国》受欢迎的程度颇出人意料，究其原因，除了游戏本身的素质之外，大众对于《真 · 三国无双5》的不满也应该是主要原因。个人一直是“《帝国》系列”的支持者，初上手的时候对本作可谓满意极了，不过随着游戏时间的增加，也发现了越来越多的问题，不过无论如何，本作还是配得上8分评价的，更何况本作还有中文版。

拨乱反正

《真 · 三国无双5》的缺点太多，由于《真 · 三国无双5 猛将传》迟迟不出，导致大家把拨乱反正的希望都寄托到了本作身上。从本作的系统变化来看，光荣的拨乱反正还是颇有成效的。

系统最抢眼的变化就是大幅增加了特殊技的数量，并改变了特殊技发动的方式。特殊技本应该成为5代的卖点之一，但光荣一共只设计了5种特殊技。记得本人在游戏发售当天从限定版附赠的攻略本上发现这一事实时，脑袋里立马浮现出了一个可能并不贴切的成语：二桃杀三士。只不过晏子是用两枚桃子干掉了三名勇士，光荣却是用5个特殊技打发掉了三国群雄，其手段之毒辣、目的之商业让人无语。

而本作不但大幅增加了特殊技的数量，而且把过去用传书发动特殊技的设定改为经过一定时间后即可重复发动，令特殊技的实用性大幅增加。可以自由设定特殊技以及同时携带4种特殊技上战场的设定也很得人心。

除了特殊技之外，本作的防御不再是5代式的全方位有效，这个设定绝对是合乎情理、合乎逻辑的。对于从2代一路玩过来的老玩家而言，这个变动使得5代之前的走位打背战术重新成立，因此也最受他们的喜欢迎。而连舞系统的变化以及新技能“强攻击改”，使得游戏的打法也不再只是“三方一滚”那么单调，强攻击的重要性比连攻击更甚。由此带来的变化就是游戏的节奏大大加快，以至于本人倒回去玩去年公认的优秀作品《高达无双2》时极度不适。

不过由于“《帝国》系列”系统的特殊性，本作没能恢复系列以往最吸引人的要素——最强武器限定拿法，看来玩家的心愿必须到《真 · 三国无双5 猛将传》才能完全实现了。

此消彼长

综观整个“《无双》系列”，同一代下的各个作品（如《真 · 三国无双2》和《真 · 三国无双2 猛将传》）会随推出的早晚不断进化，最终达到令人满意的地步。但不同代的各个作品（如《真 · 三国无双2》和《真 · 三国无双3》）则不是进化，只是不同，有时甚至有退步。到了次世代上光荣依然保持了这个不知算不算得上是优良的传统，《真 · 三国无双5 帝国》和《真 · 三国无双5》相比是进化，但和《真 · 三国无双4 帝国》相比却是退化。

初玩本作之时，很为系列的进化所欢欣鼓舞了一阵子。来数数本作的新增要素吧：以武将身分进行游戏、讨伐战斗、义兄弟、结婚、叛变、造反……如此多的新要素，老玩家简直要感动得落泪了。不过当玩过君主篇之后，我对本作的评价立马发生了改变。

原因在于光荣在增加了这么多新要素的同时，却把“《帝国》系列”核心的策略系统给削弱了。如果说《真 · 三国无双4 帝国》已经颇具《三国志》之雏形，那么本作只能算是个完全的动作游戏，准确地说是一分策略，九分动作。本作的策略系统是用卡片来执行的，而能选择的卡片则是以玩家手下的武将而定的。偏偏本作又取消了武将占城的设定，导致君主手下的武将数量极其有限，因此绝大多数时间内玩家并不能像君主那样执行自己想要做的命令。

取消武将占城的设定也是对策略系统的极度简化，如此一来玩家根本就不用考虑驻防问题，反正敌国打哪儿都是一样的。外交的影响在本作中被降低到了冰点，基本上只有结盟一条能够用用。内政方面的缩水也相当严重，个人最不满意的是登用武将时连各地有什么人才都看不到，实在是够傻的。另外本作的部分卡片实在强得过了分，比如确保敌国不来侵犯的刹那の约定。种种因素交织在一起，导致本作的策略性简直无从谈起。

闲话帝国

上面两段已经把本人对这一作的感想说得差不多了，接下来说说本作其他两个有意思的地方。

首先是下载。这回光荣的表现绝对能用“诚意十足”来形容——22套免费服饰、13首免费《三国无双》音乐，对于本作这个级别的作品来说的确是有点隆重了。而且这些内容是实实在在下载回来的，绝非原本就在光盘之内，这一点也令人刮目相看。

其次是吴风。本作的标志性人物是周瑜，从某种程度上便已暗示了本作的吴风之盛。周瑜称得上是系统变化后的最大受益者，而游戏中吴国武将的卡片亦是相当出色，像大拔擢、刹那の约定、特需这些超实用卡片，基本上都被吴国人士所垄断。早就听说光荣员工人人心中都有一本《三国演义》，看来此言不虚，本作定然便是一帮吴国爱好者制作的。（笑）


▲在下载服装中还包括了两套来自《苍天航路》的造型，图中这位就是曹操的造型。


▲来自《苍天航路》的刘备造型，可惜自这套服装配信之后，就再也没有新下载内容了。


▲孟获在本作中刚登场，立马就要登陆于PSP版《真・三国无双5 SP》、PS3/X360版《真・三国无双 联合突袭》，不得不说光荣的脑子就是转得快。



REVIEWED BY | 白夜

热血推荐

游戏时间 30 小时以上



王国之心 358/2天	Square Enix	动作角色扮演
NDS キングダムハーツ 358/2 Days		日版
2009年5月30日	1～4人	5980日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分

25 满分 30

细节方面的调整令人惊喜，整体形式的单调稍感乏味。整体感觉就是，到了小小的掌机上的本作也稍微显得“小器”了一点。

如果说系列首部作品还是依靠迪士尼的众多卡通偶像获得成功，那么从《王国之心Ⅱ》开始，原创剧情便逐渐成为了系列的卖点之一。《王国之心 358/2天》是“《王国之心》系列”首次以系列传统的游戏方式登陆掌机，故事方面可以说是对系列正传的“补完”，系统方面虽无大变化，但细节方面的创新和调整还是给接下来的作品打了一个很好的基础。

揭开XⅢ机关神秘的面纱

首先游戏的名字就起得很有吸引力——“358/2天”，甚至可以说有些匪夷所思，但却抓住了玩家的好奇心，而正面接触XⅢ机关的故事又使本作的魅力更上一层楼。应该说从《王国之心Ⅱ》开始，作为故事中反派登场的XⅢ机关在玩家之间的受欢迎程度甚至超过了主角一行人，笼罩着层层谜团的这些外型无一不是帅到掉渣同时又拥有强大能力的黑衣人实在有太多说不清道不明，这极度挑逗到了玩家们的好奇神经（尤其是女性玩家），本作可以说恰好满足了系列玩家在这方面的“饥渴”。

在故事主线方面，《王国之心 358/2天》以可以算是二代半个主人公的罗克萨斯为主角，讲述了他的来历，以及其身为XⅢ机关一员时的故事，这本身就是对系列整个故事的一个完善，解释了之前作品中的很多问题。所以从剧情方面来说，本作虽然被称为外传，但实际上却是系列不可或缺的一部作品。实际游戏过程中，虽然之前都是作为反派登场，但主线围绕着罗克萨斯、阿克塞尔以及希翁三人却大打友情牌，三人互相之间的照顾以及每次任务结束后都会相约到钟楼上看着美丽的黄昏吃冰棒的情景给玩家们留下了深刻的印象，而随着故事发展，各种矛盾逐渐激化，玩家们在不断地恍然大悟中迎来了“熟悉”的结局，离别的悲伤加上曾经感动过的场面以另一角度再现……到这里，即使对游戏之前有各种不满，也都不再重要了。

创新与调整

在系统方面，《王国之心 358/2天》创新的嵌板系统可以说是本作最大的亮点。将原本只靠数字和文字表示的最基础技能装备系统大幅改革，不仅是技能，武器、魔法、道具甚至是角色的等级都化为一个个形状各异的嵌板，而如何利用手上所有的嵌板在有限的嵌板盘上组合出最强能力的角色是玩家主要研究的课题，不同的摆放所“制造”出的角色能力可能天差地别。而在这个大“革新”的基础下，武器决定攻击招式、各个等级魔法发动形式等各个细节的调整都让玩家惊喜，比如恢复魔法最低级的ケアル是恢复一定量的角色HP，而其高级形态ケアルラ则不再是单纯的恢复量的增加，而是“一定时间内数次恢复角色少量的HP”，如此一来实际战斗的战略性大幅得到了强化，魔法再也不是等级越高越好，根据战况以及敌人的特点选择合适的武器（招式）以及魔法才可以顺利地度过难关。

有了这些创新和调整，再加上“限界突破”等战斗中的新系统，笔者个人认为本作是系列作品中系统方面综合素质最高的一作，这将给接下来的续作提供很好的基础以及参考。

稍感乏味，有些小器

游戏的整个流程都是以任务制进行的，算上分支任务一共有90多个，而任务的类型并不是很多——收集心、大型无心讨伐、区域调查以及机关徽章回收等，所以难免有一些单调，很多任务并无高潮点可以带动玩家的情绪，如果连续几个无聊的任务挨在一起，很可能引起玩家烦躁的情绪。而可能由于是掌机的关系，游戏中每个任务提供的可移动的场景都不是很大，但某些敌人却要走到很偏的地方才会触发，所以玩家有时会碰到就在两个场景内来回寻找却一直找不到任务要求找到的敌人的情况。

过渡作品

除去以上所说外，游戏还针对掌机的特点刻意制作了一个联机模式，在这个模式里，玩家可以亲手操作XⅢ机关的所有成员以及米奇、利库等角色，这应该是很多系列玩家日思夜想的事情吧（笑）？通过这个热闹的模式可以让玩家对XⅢ机关的成员有一个更深入的了解。而结合故事模式剧情方面对前几部作品的完善，系统方面的调整等，《王国之心 358/2天》可以说和之前所有“《王国之心》系列”的作品组成了一个很完整的体系，算是系列的真正全新续作出现前的一个“过渡”性质的作品。


▲罗克萨斯、阿克塞尔以及希翁三人的友情是游戏的主线。


▲希翁是帮助罗克萨斯脱离XⅢ机关的关键人物，之前故事的很多疑问在本作里得到了解答。


▲全程任务制让玩家感觉有少许枯燥。


▲战斗系统方面，本作可谓集系列之大成，并有一定程度的创新。

夏季新番 精彩进行中！

文 九兵卫

又到了夏季新番集体亮相的时候了。和往年不同，今年的7月番中新作占了很大的比重，而且素质普遍比较高，热门作品也不再局限于几家大的制作公司，这样的新气息对所有动漫迷来说是一件很好的事情。而由于篇幅的原因，这期我们省去了夏季番中《狼与香辛料Ⅱ》、《忏・再见绝望先生》等续作的介绍，大家可不要因此而漏过了哦！

按照惯例，又到了介绍7月新番的时候了。本期我们给大家带来7部重点作品的深度介绍，希望能在炎炎夏日中通过这些动画佳作带大家去一丝凉爽。

CANAAN

原名 CANAAN　制作 PA.Works

声优 泽城美雪，坂本真绫，南条爱乃，大冢明夫，田中理惠，户松遥



7月番中大热的《CANAAN》，原作为去年推出的数字音像小说游戏《428 被封锁的涩谷》。本片公布当初为《428》动画版，但实际上却属于完全原创的剧本，从故事的发生时间上可以被看成是游戏的后传。不过从实拍转为动画，出色的剧本所带来的优势可能并不那么明显，要说本片为何会如此吸引大家的注意，那就应属TYPE-MOON的加盟。奈须きのこ的剧本原案以及武内崇的人设让动画刻上了深深的“型月”烙印，这让所有痴迷于TYPE-MOON作品的FANS在苦等《Fate》、《空之境界》剧场版的同时又多了一个新的选择。

除了TYPE-MOON的招牌，对于国内观众来说，魔都上海这一故事舞台也同样具有相当大的吸引力。就目前播映的几集来看，动画中的取自真实的场景的还原度非常高，不仅地点名称以及常用语全部有所考据，连剧中部分角色的台词也部分采用了普通话甚至上海话配音。虽然部分引用以及背景的正确性值得商榷，但动画制作方PA.Works的用心还是非常令人称赞的。



点评 动画的节奏比较快，世界观和人物设定都与TYPE-MOON以往的作品一脉相承。在动画之外窥视日本人眼中的现代上海非常有趣，强大的声优阵容加上新鲜感十足的普通话献声也给我们时不时带来惊喜，这些都是以往的动画作品中很难得的体验。

推荐 ★★★★

大正野球娘

原名 大正野球娘　制作 J.C.STAFF

声优 伊藤佳奈惠，中原麻衣，能登麻美子



本片的故事发生在日本的大正14年（公元1925年）的春天，就读于东邦星华高等女子学院的小梅在同学小笠原晶子的邀请下开始棒球社团的活动，虽然和好友共同挥洒汗水的日子过得非常愉快，但对棒球规则一窍不通的晶子为何执意选择这项男孩子的运动的原因却有些与众不同……

虽说本片取材日式动漫作品中经常出现的棒球运动，但和其他少年热血动画不同，《大正野球娘》并未以棒球本身为故事发展的主线，而是将更多的笔墨放在了与棒球有关的课余生活以及女孩子之间的相互交往等方面，这和前段时间极为火热的《轻音》倒有几分相似。身穿和服、略显笨拙的可爱主角小梅和她的同学，通过棒球这项运动让我们感受到了那个年代的女孩子的思考方式与校园生活，这也是有别于现代生活的另一种别样风味。



点评 走复古路线的《大正野球娘》不论是角色的穿著还是城市的建筑与背景音乐，都散发出浓郁的古色古香，甚至能给我们带来欣赏老电影胶片一样的视觉感受。而这一点又恰恰与动画本身轻松而舒缓的风格相得益彰，因此观看者会很容易被打动。看腻了校园剧以及战斗题裁作品的你，马上通过本片来回到大正时代一睹棒球少女们的风采吧！

推荐 ★★★☆

公主恋人

原名 Princess Lover!　制作 Gollands

声优 寺岛拓笃，柚木凉香，井口惠，加藤英美里，松冈由贵



每次的新番中都少不了以杀必死镜头为卖点的美少女动画，这似乎已经成为了一个约定俗成惯例。在7月新番里，此类作品中最受瞩目的就是这部《公主恋人》。其原作为2008年6月发售的同名PC游戏，获得销量上的成功后也推出过相关漫画、小说以及PS2游戏作品。

和同类题材相比，《公主恋人》中的“后宫”数量并不算多，但精致唯美的画风和人物却让人看起来觉得非常舒服。本次推出的TV版动画，虽然在人设以及部分剧情会和原作有少许出入，但养眼的女性角色、暧昧的人物关系以及上流社会的校园生活等等都是本片值得留意的亮点所在。

推荐 ★★☆☆

海猫鸣泣之时

原名 うみねこのなく顷に　制作 Studio DEEN

声优 小野大辅，井上麻里奈，铃村健一，堀江由衣，小清水亚美，钉宫理惠





暴风雨的孤岛、遗产纷争、神秘洋馆、连续杀人、犯罪预告、谜题解读、若隐若现的魔女……将这些要素全部拼凑在一起，便是《海猫鸣泣之时》的组成部分。当12点的钟声敲响，贝尔多莉切现出真身，一切将重新清零，死者也会回归理想之乡，这就是关于黄金魔女的真实传说。

本片的原作为同人组织07th Expansion制作的一款悬疑推理游戏，最早在2007年夏季的Comic Market上面世。随着同社的《寒蝉鸣泣之时》剧情逐渐进入收尾阶段，TV版《海猫鸣泣之时》的播出及时接过了接力棒。正如它们的名字一样，《海猫》的整体定位与《寒蝉》极为类似，都是以紧张而刺激的悬念来牢牢抓住观众的眼球，而部分超越常识的设定也让作品模糊了真实与虚幻之间的区别，大大提升了作品给观众带来的悬疑感。

点评 老实讲，《海猫鸣泣之时》给我们看片时带来的压抑感要比《寒蝉》高出不少，对血腥镜头以及暴力场面敏感的人建议慎重观看。但话说回来，制作小组这样做所换来的好处就是动画的紧凑感大增，各种接二连三的离奇事件也将我们心中的悬念吊到了最高。喜欢推理类作品的人可以感受到凌驾于现实之上的那种恐怖与理性之间的激烈较量，这也是一般的侦探类动漫作品中所体验不到的。

推荐 ★★★☆

加奈笔记

原名 かなめも **制作** feel. **声优** 丰崎爱生，水原薰，喜多村英梨，远藤绫，堀江由衣，钉宫理惠



在热门作品迭出的7月新番中，这部《加奈笔记》就显得有些冷门，不过这并不能成为我们忽视其看点的理由。本片的原作为芳文社旗下的《周刊漫画TIMES》于2007年开始连载的四格漫画（《轻音》的原作也同为该杂志连载的四格漫画），讲述的是由于祖母过世而无处可归的初中1年级少女中町加奈在偶然的情况下进入了风新新闻专卖所，开始了在那儿的生活和工作。故事便从描写专卖所内每个成员日常忙碌的工作、学校生活以及她们之间的友情开始。



尽管本片的人设风格年龄偏低，制作的精致程度也只能算一般，但动画中各种有趣的小故事却非常吸引人，轻松悠闲的作品定位让观众在欣赏本片时并不会觉得枯燥和乏味的感觉。

推荐 ★★☆☆

化物语

原名 化物语 **制作** SHAFT **声优** 神谷浩史，斋藤千和，加藤英美里，樱井孝宏，堀江由衣



本片由刊载于《讲谈社BOX》的轻小说作品改编而来，原作者为西尾维新。虽然设定的背景为现代日本校园，但《化物语》的故事讲的却都是民间传说中的鬼怪奇谭。通过主角阿良良木历和身边不同的人之间的接触经历，观众能够看到以更直白、更简洁的方式演绎的都市传说，这对年轻人来说是一个刺激而又不落俗套的体验方式。



关于本片，还有另外一个人也必须要提到，那就是TV版动画的监督新房昭之，这名酷爱恶搞、并被FANS称为“原作粉碎机”的天才动画导演，近年来已经给我们带来了多部风格独特的优秀作品，如《魔法少女奈叶》（第一季）、《夏之岚》、《绝望先生》以及《向阳素描》等等，我们也因此有理由相信新房昭之在本作中会有更绝妙的神来之笔。

推荐 ★★★☆

特别动画推荐

圣斗士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神话



制作 TMS Entertainment

声优 柿原彻也，平野绫，小林沙苗，水树奈奈，关俊彦

关于车田正美的《圣斗士星矢》，相信不用赘言向大家介绍了吧。这部不管在日本还是国内都具有极高的人气的经典之作，给很多人都带来了难忘的童年回忆。2006年车田正美携漫画师手代木史织再度出山，重新开始在秋田书店的《周刊少年Champion》开始连载《圣斗士星矢》的新篇章——“冥王神话”。

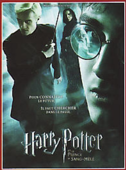
在FANS的强烈呼声下，今年夏天推出动画版的《冥王神话》将通过OVA的形式以普通DVD和蓝光DVD两个版本陆续进行发售，全篇共13话，包含前两话的第一卷目前已经上市。除了焕然一新的画质与音效令人极为满意，TV版的另一大改变就是更换了片中配音阵容，平野绫、水树奈奈、樱井孝宏、石田彰、保志总一朗等时下炙手可热的声优都将片中登场，为动画增色不少。



Movie 电影 哈利波特与混血王子

Harry Potter and the Half-Blood Prince

类型 奇幻、冒险 **上映日期** 2009年7月15日（中国）





转眼间，“《哈利·波特》系列”改编的电影已经推出到了第六部。除了导演继续请到了执导第五部的大卫·叶慈，新作中的演员也大都沿用前作。《哈利波特与混血王子》的故事由哈利和赫敏无意中发现的一本注有混血王子记录的奇书展开，片中将出现更多的大魄力视觉特效，与伏地魔之间的明争暗斗也将更为激烈。而爱情和惊恐元素的加深，也标志着整个系列在不断走向成熟。今年夏天，让我们所有的“哈利迷”一起来享受这份暑期大餐吧！

Movie 电影 豚鼠特工队

G-Force

上映日期 2009年7月24日（美国） **类型** 动作、奇幻





3D动画的热潮是近年影坛有目共睹的现象，而主导该类型的梦工厂和迪斯尼两家电影公司之间较量也一直是影迷关注的热点。2008年梦工厂以一部《功夫熊猫》占得领先，而迪斯尼在今年夏天主打的《豚鼠特工队》也将与我们见面。影片采用动画与实拍相结合的方式，讲述了一帮可爱而又身怀绝技的豚鼠组成的敢死队承担拯救世界任务的故事。片中给人最深的印象除了幽默的台词对话以及生活的动物形象，真人表演与动画之间的完美配合令人叫绝，喜欢动画电影的FANS千万不要错过。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Anime 动画 新世纪福音战士 新剧场版：破

EVANGELION:2.0 YOU CAN (NOT) ADVANCE

上映日期 2009年6月27日（日本）





在FANS的苦等之下，《新世纪福音战士 新剧场版》的第二部《破》终于揭开面纱于近期上映。或许是由于第一部《序》评价太高，《破》刚上映就再次引发了更为火爆的收映热潮。新角色真希波·玛丽的加入让TV版原剧情的发展发生了微妙的变化，而围绕着EVA也出现了更多未解的谜团，这些都是值得观众们去慢慢考证的地方。无论你是否是一名EVA饭，当这样一部引发对人类自身思考的作品以全新的姿态再次走进所有人的身边，感动之外我们也会感到一丝肃然。



多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：借前言这点小地方，与各位分享两首好听的广告歌。一首是王若琳翻唱的经典老歌《can't take my eyes off you》（大众朗逸汽车），王若琳的嗓音独特，而广告里用的并不是大部分人都很熟悉的复歌部分，所以有常听常新的感觉；另一首是绚香的《みんな空の下》（花王亚美姿洗发水），绚香唱过 PSP 版《CC FF VII》的主题歌，真假声运用娴熟，唱功了得。广告本身拍摄手法中等，但却都是“一首好歌成就一个好广告”的典范。音乐就是有这样大的魔力啊！无限期待 VGL……

迈克尔·杰克逊的游戏收藏

levelup.cn 力寸 提供

迈克尔·杰克逊之所以参与了很多游戏的制作，是因为他本身也是一个非常狂热的游戏迷，这个家财万贯的大孩子在电子游戏上的花费从来就不吝啬，这或许也是他保持童真心情的方式之一。

在杰克逊梦幻岛的小小一隅，坐落着他的游戏室，里面摆放着他生前在游戏、动漫作品等方面的大部分收藏，其游戏之多、藏品之稀有可谓让游戏迷们叹为观止，我们还是来饱饱眼福吧！

不过杰克逊可不过分地追求什么次世代，他的收藏多以大型框体的街机为主，当然这个价格更加不菲，我们收藏些限定版游戏、主机的跟他比起来可真是小巫见大巫了……从《铁拳》到老虎机，从竞速游戏到音乐游戏，还有各种游戏主题的人偶模型等等，可以看出他爱好的游戏类型还是相当广泛的，不知他创作的灵感是不是有时也从游戏中获得呢？

以下只是杰克逊一小部分的收藏品，各位 FANS 如果还想要看到更多游戏收藏，也可通过以下网址来 360 度地参观他的豪华游戏室：http://www.pinsane2.com/pinorama/events/MJ_09/kr/michael_jackson_arcade_entry.html



□嘿，这仅仅是杰克逊游戏室的一个小角落。



◀《东京特警》，2003 年 Namco 出品的模拟驾驶游戏，价值 3000 ~ 5000 美元。



▲《铁拳 2》，1995 年 Namco 出品的 3D 格斗游戏，价值 800 ~ 1200 美元。



▲《银河领域》，1988 年 SEGA 出品的模拟飞行游戏，价值 1500 ~ 2500 美元。



◀《X 战警》，1992 年 Konami 出品的动作游戏（支持 6 人），价值 1500 ~ 2500 美元。

▼《失落的世界 侏罗纪公园》，1997 年 SEGA 出品的光枪射击游戏，价值 800 ~ 1200 美元。





▲《VR 网球 2》，2001 年 SEGA 出品的体育游戏，价值 800 ~ 1200 美元。





◀《劲舞革命》，1992 年 Konami 出品的音乐游戏，价值 1000 ~ 1500 美元。



▶N64、3DO、PlaysStation，MJ 为数不多的家用主机收藏。

◀《疯狂出租车 3》，2002 年 SEGA 出品的竞速游戏，价值 1000 ~ 1500 美元。

废土生存道具COSPLAY

雷电 提供



如果你是《辐射》的 FANS，那么一定对后启示录风格的废土情有独钟，如果能让你的身边随处能见到一些废土风格的道具，那一定能让你心情愉悦。国外极客网站上一名名为 Chris 的网友通过简单的 DIY 就忠实再现了《辐射 3》的风格，如果你对《辐射 3》有一定的了解，那么当你看到这个环境道具 COSPLAY 的第一眼时就一定会有一种想要模仿一下的冲动。

其实制作方法并不复杂：

1. 找到一堆啤酒瓶盖、一个中等大小的药瓶、几只塑料注射器（最好是带帽的），还有一只喷枪。
2. 打印出形状相似的可口可乐瓶盖图和一张印有 Buffout 的图片，之后将贴纸贴好。两种图片已经收录在本期 Gamehalo 光盘中。
3. 将注射器喷成金属的银色。

好了，你现在有一堆可以当做货币的瓶盖、使皮肤变硬的 Med-X 和加血加能力上限的 Buffout 啦！

《使命召唤4 现代战争》恶性BUG终于修复

火云提供

至今热度不退的《使命召唤4 现代战争》最近发生恶性事件，一些玩家利用在网上流传的存档中的BUG来实现网战中一些非常破坏平衡性的招数，在网战中可以看见某些玩家在开局后便马上升空的怪异现象，而且还可以穿墙而过，在很多地图中均有出现，其特征为一般武器无法把他从空中打下来，而作弊者却能凭借高空俯览的优势欺负其他玩家，极其无耻。更有甚者利用BUG来达到使用全武器与弹药无限的设定，极大地破坏了广大玩家对游戏的热情。在众多玩家的呼声中，官方近日终于对此BUG进行了修复。其续作《使命召唤5 战火世界》也曾经出现过“钻地”与“飞天”之类的BUG，相信官方一定会再次维护游戏在网战中的公平性。对于使用过这类BUG的玩家来说，目前还不清楚会受到怎样的处罚，这里提醒一下各位战友，作弊是万万使不得的哦，官方如果采取强硬措施，那么作弊玩家很可能得不偿失。

▶利用修改后的存档就可以随意上天，而且完全处于打不死的状态。





◀穿墙入地无所不能，还可以躲在箱子里面放暗箭，太卑鄙了。

《逆转裁判》面临重大变革

纱迦提供



▲日本陪审团第一案已经结束，6名陪审员由5女1男组成。图为今年3月日本举行模拟法庭。

“《逆转裁判》系列”在中国赢得了不小的人气，那句经典的“异议あり”已经广为人知。不过眼下该系列即将赢来一个重大变革，而造成这一变革的原因不是玩家也不是Capcom，而是日本的审判制度。

今年5月，日本政府决定实施陪审员制度，目前此规定已于8月3日在东京地方法院正式登场，这标志着日本战后最大司法改革拉开了序幕。现在日本法庭上将有6名担任陪审员的民间人士和3名法官共同审理案件，决定被告有无罪以及量刑轻重。

陪审团为法院中用以判定事实的团体，多见于英美法系国家。目前于司法制度中采用陪审团制度的国家和地区有美国、英国和香港等。喜欢港剧的朋友应该对陪审团制度并不陌生，陪审团的权力相当大，如果它裁定被告无罪，那么被告就是无罪。西方法学界认为，陪审团组成成员以及组成人数带有很强的人民性，因此其作出的裁判具备高度的人民性，从而使司法更贴近社会生活，反映民意。也就是说，以后成步堂们的工作重心就是要说服陪审团的6位大爷。

而按照日本最高法院的规定，今年已经从全国人口中选出29.5万名选民，作为今年度陪审员的候补人选。每个案件会选出50名至100名的候补者，再从中抽签选出6名担任案件的陪审员。可以想像，在未来的游戏中每个案子都会出现更多让人印象深刻的角色，这也给编写剧本的人提出了更高的要求。

传说和火影角色入侵《铁拳6》

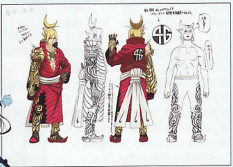
胜负师提供

邀请日本国内著名画师绘制原创服装，已经逐渐成为“《铁拳》系列”家用机版传统的追加要素之一，《铁拳6》自然也不例外。前不久，我们曾介绍过《铁拳6》家用机版公布的第一套画师原创服装，那是由CLAMP绘制的风间仁的“贵公子装”，少女漫画的华丽风格让人印象深刻，只是在3D化之后服装显得比较臃肿，没了那分帅气，原画的韵味只保留了五分。

在最近公布的另外两套原创服装的报道中，我们可以赫然看到了两个为玩家所熟悉的名字——猪股睦实和岸本齐史。猪股睦实和藤岛康介一样，是NBGI“《传说》系列”的御用画师，她这次为新角色扎菲娜设计了一套华美的“蝴蝶装”，服装的细节十分丰富，大量使用了花的元素，整体感觉非常飘逸，有着浓重的“传说风”。当然，这套衣服同样面临3D化后变形走样的问题。《铁拳6》中的扎菲娜身材健美，与《传说》人设的纤细相比显然要“壮硕”得多，原画中少女的柔弱也被成熟妖艳所代替。但从整体还原度来看，应该有七成以上，至少没有太强的“违和感”，与CLAMP的风间仁和岸本笔下的拉斯相比更是如此。

岸本齐史的《火影忍者》在国内红极一时，各位玩家就算没看过也应该听说过。他这次为《铁拳6 血统叛乱》的新增角色拉斯画了一套“战国装”，单看原画倒也没什么，就看成是青年版鸣人吧，可3D化之后就不免有些滑稽了，就算脑袋上插了个避雷针也避免不了“雷人”的结果。如果对战中有人选这套衣服，可能会有分散对手注意力的效果，呵呵。

据个人估计，这次《铁拳6》的画师原创服装应该不会少于五套，我并不担心请哪位画师以及画师的设计表现，只是角色3D化之后的还原度比《铁拳5》要差不少，风间仁、凌晓雨的熊猫情侣装，风间飞鸟的和服都在3D化方面取得了成功。而现在，三个已经雷了两个，希望接下来的原创服装能有出色表现，让这个传统成为真正的卖点。













胜负师：《小小大赛车》是今年E3上索尼主推的一个原创品牌，延续《小小大星球》游戏3.0的制作理念让媒体与玩家都充满了期待，这也让本名不见经传的United Front Games有了出人头地的好机会。D君的新作正是通过对UFG的介绍，让我们一起了解那些小公司的大梦想，怎么说呢？都不容易啊！这回还收了两篇游戏评论，《狂野西部》一文用词考究，行文舒展，作者颇有潜力，希望今后常来自由谈坐坐；另一篇说《天鹅绒阴谋》的文章不能称之为评论，估计这游戏把作者折腾得够呛，才让他变着法儿地损上几句，呵呵，还是那句话，烂游戏的评论往往能写得更出彩。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

好一夜成名

无论是骄傲的好莱坞、硅谷，还是如今风头正盛的游戏业，这些领域中的成功者们发出的声音往往如出一辙——他们会语气坚定地告诉你，成功来自于日复一日的不懈努力，以及在难以计数的挫折中奋勇向前。这些说辞固然很有道理，却并未揭示娱乐业背后难以言说的诱人之处：人们憧憬快而巨大的成功，在潜意识中渴望体验一夜成名的极度快感。2009年E3展索尼发布会上5分钟的演示，让默默无闻的United Front Games创作的《小小大赛车》（ModNation Racers）一举成名，SCEA总裁Jack Tretton直截了当地表示，“我们对它的重视程度与《小小大星球》一致。”有趣的是，United Front Games去年还被一家加拿大媒体误认为从事网页游戏的开发，如今却成为E3展上炙手可热的明星，甚至1UP记者要求公司总经理Stefan Wessels谈谈对其他游戏大作的看法。此番情景，即使在游戏业摸爬滚打十余年的Stefan Wessels也不得不承认，“一切来得……令人目眩。”

作为“游戏、创造与分享”的Game3.0理念的延伸，同样强调用户创造内容的《小小大赛车》被不少游戏媒体视为“下一款《小小大星球》”。众所周知，《小小大星球》销量轻松突破百万，横扫游戏产业的各大主流奖项，前辈的辉煌战绩，进一步强化了《小小大赛车》头顶上的光环。毫无疑问，再没有比一夜成名更好的开局方式了，但真正令United Front Games上下记忆犹新的，却是公司曾游走于死亡边缘的经历，而这段灰暗岁月正是每一家新生公司都要面对的历练。2007年，United Front Games在温哥华成立，团队成员来自EA、Radical Entertainment、Rockstar和Propaganda Games等公司，曾参与制作《极品飞车》、《孢子》、《教父》、《疤面煞星》、《学园坏小子》等游戏作品。现如今，不少游戏公司都会高调宣称他们聘用了游戏业的顶尖开发天才，但是United Front Games却毫不掩饰，他们是一群渴望再次证明自身价值的中年设计师。

United Front Games的总经理Stefan Wessels，从2002年开始担任Black Box Games的高级制作人，陆续参与了《极品飞车》游戏系列PS2版的开发工作，因为各种原因，他的职业生涯始终无法更进一步。与其经历颇为相似的还有Radical Entertainment的制作人Stephen van der Mescht，为了开创属于自己的游戏事业，他甚至放弃了参与《虐杀原形》（Prototype）的开发机会，最终，两人共同组建了United Front Games。2008年，温哥华的游戏公司经历了一次大动荡，甚至有媒体将之比喻为游戏业的“底特律”，众多中小型游戏开发商受到金融危机的影响，纷纷大规模裁员甚至破产倒闭。出人意料的是，United Front Games却吸纳了不少失业的开发者，这在一定程度上体现了公司的长跑者素质，不过他们此时同样面临着一个严峻的问题：生存——截止到2007年底，United Front Games尚未与任何一家游戏发行商达成合作协议，公司的财务状况日益捉襟见肘。



■《小小大赛车》的自制赛道界面。



■今年E3索尼发布会现场演示了《小小大赛车》。



■《小小大赛车》可对角色进行自定义。

根据美国娱乐软件协会的统计，2008年新成立游戏公司的平均寿命只有不到五个月，这些早早夭折的公司，大部分是因为找不到提供资金与技术支持的发行商，最终只能惨淡关门。可以这样说，为自家项目寻找一个合适的发行商，攸关着中小游戏开发者的命运。尽管United Front Games上下信心十足，但他们依然要通过“打擂台”的方式赢得发行商的青睐。他们将主要目标锁定为Activision Blizzard，起初，这家公司并不为他们的热情打动，因为来自世界各地寻求合作者，几乎踏破了这家游戏业第三方霸主的门槛。在激烈的竞争中，United Front Games不仅展示了其计划的创新之处以及良好的市场前景，而且提供了一份切实可行的优化研发成本的方案，并不失时机地提到了自己与当年Infinity Ward创业时的诸多相似经历，最终脱颖而出，与Activision Blizzard签署了一份发行合同，这是一款以香港为背景，融入诸多新鲜元素的次世代动作游戏，预计将在2010财年发售。

虽然这份合作协议并不能使冬天变成春天，但是足以帮助United Front Games“过冬”。总经理Stefan Wessels表示：“我们不会刻意追求高速成长，而是要确保公司健康，在我看来，只有健康了，它才会真正成长起来。”当生存不再是问题时，United Front Games需要的是更多的曝光度、来自外部的强有力支援，以此真正提升自身的开发成色，而实现这一切显然需要一个契机，最终，他们选择了《小小大星球》引领的Game3.0。制作人Stephen van der Mescht评论说：“游戏画面或特效的提升有其‘物理极限’，但想像力的扩展是没有疆界的，与其喋喋不休的告诉玩家自己的游戏如何强大，不如简单地表示，你们的想法和创意，都将成为游戏的新内涵。”凭借多年赛车游戏的开发经验，Stefan Wessels率领麾下核心员工顺利完成了《小小大赛车》的概念设定，并得到了SCEA产品研发副总裁Scott Rohde的热烈回应，两家公司仅用一个月时间就达成了合作协议。

值得一提的是，United Front Games先后与《小小大星球》开发团队进行过两次面对面交流，对方给予了他们极高的赞誉。游戏制作人Dan Sochan强调，《小小大赛车》鼓励玩家按照自己的想法创造车手、赛车和赛道，然后上传它，与全世界玩家分享，这将是一个从“默默无闻到超级明星”的成长过程，玩家有机会成为《小小大赛车》世界最受欢迎的设计师。所谓知易行难，要做到这一点，游戏的创建工具必须具有简单、快速、有效的响应玩家设计的能力。开发团队为此付出了不懈的努力，游

本栏目文章仅代表作者个人观点

戏的人物编辑器可以自由调整眼睛、衣服、发型、帽子、面具、肤色等，最重要的赛道编辑器则包含了三十种素材类型，诸如地形、湖、山脉、建筑物，树木、动物等。各种素材可以自动适应赛道，比如在放置一棵树时，地形也会随之产生高低起伏的变化，玩家还可以添加影响游戏体验的各种有趣机关、捷径或障碍物。不过，为了保证游戏的平衡，玩家无法制作新的道具。

公司总经理 Stefan Wessels 敏锐地意识到，《小小大星球》开创的“游戏、创造与分享”理念的薄弱之处，在于游戏的实际游玩过程缺乏参与和竞争性，而赛车游戏类型显然比平台游戏，更适合玩家们在网络上角逐。E3 展上的一炮而红，使经历了两年沉浮的 United Front Games，终于在游戏产业站稳了脚跟。时事艰难，那些怀揣梦想的独立游戏开发者们日益面临严峻的生存危机，遗憾的是，绝佳的游戏创意或雄心勃勃的制作团队，不再是走向成功的充分必要条件。摩根大通的产业分析师 Michael Pachter 曾不无担忧的比喻说：“（小游戏公司）就像是处于发情期的巴西鹦鹉，拼命亮出自己身上最鲜艳的羽毛，以此吸引手中挥舞着支票的发行商。”他们需要在尽可能短时间内赢得财政支持，因此不少新成立的游戏公司千方百计的谋求增加曝光度，不惜为了迎合市场口味而牺牲游戏设计，甚至用各种怪异的方式来吸引眼球。United Front Games “一夜成名”的经历固然令人艳羡，但是他们在其间表现出的视野、技巧与灵活性更值得人们学习。

在《小小大星球》面世前后，曾有多家持有相似理念的游戏开发公司接触索尼，但最终只有 United Front Games 一家胜出。借助便捷的网络和完善的系统，他们使玩家与“游戏、创造、分享”这一过程真正紧密联系在一起，从而推动 Game3.0 理念更上一层楼，而公司多元化的开发文化，对《小小大赛车》的制作同样大有裨益。United Front Games 员工来自六个大陆，曾先后在 26 家不同的游戏公司工作，开发团队内部各种文化的碰撞以及良好的包容心态，或许可以将《小小大赛车》打造成一款真正的“全民游戏”。当年，因《德军总部 3D》而一夜成名的约翰 · 罗梅洛，随着浮华散尽，职业生涯也陷入了低谷。他曾不无感慨的表示：“事实上，一夜成名并不划算，因为你要用整个余生去捍卫它……”刚刚远离喧嚣的 E3 展会，经历了镁光灯和如潮赞誉洗礼的 Stefan Wessels 和 United Front Games，对此有着更为清醒地认识，“（成名）对我们而言，意味着更勤奋的工作以及更多的不眠之夜。”

文 Delphi



United Front Games 的前台接待大厅。

天鹅绒阴谋

文 G.Kennedy

2009 年 8 月 X 日，X 大楼前——

入口处聚集了相当数量的记者，他们都来自不同国家的不同媒体。人们的视线专注的盯着大楼紧闭的门板，犹如等待猎物的猎人。

突然，门被人打开了，记者们像洪水一般涌向从门里走出来的几个人。只不过一眨眼的时间，这几个人就被团团围住。

“请问你们对差劲的枪械操作做何解释?”“你们让女主角在流程中反复死亡并最终仓促结局使其绝望而死的做法是否人道?”“这样的存盘系统你们制作团队本身也能容忍得了吗?”“玩家声讨不能在游戏通关后观赏 CG 动画导致理解剧情不便，你们有什么看法?”

“不好意思，我们选择保持沉默。”制作组成员们以一句概括性极高的语言气定神闲地回应了记者们所有的提问，登上轿车，张扬而去，留下大批的记者在建筑物前发愣。

同日，制作组成员车内——

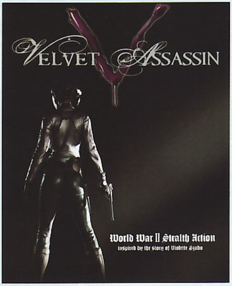
“从市场调查看来很顺利，续作，我们维持原计划！”

2009 年 3 月 X 日，《天鹅绒刺客》制作组向上级提出制作计划——

尊敬的各位领导，我们极其自信地告诉您，本系列开山之作绝对能创造该系列独特的品牌影响力，并且埋下诸多悬念以为续作的发售创造大量潜在销量。

首先，潜入游戏界的主角几乎全为男性。他们有的英俊阳光，有的低调帅气，有的才智过人，有的个性鲜明。那么我们天鹅绒刺客的女主角在宣传之初就能吸引足够多的眼球：在潜行战场上看惯了勇敢的帅哥，偶然也要尝试一下娇艳的美女。然后，将这样一个美女放到德军军营里能发挥更大的效果，因为纳粹们的残酷可是世界闻名的。更美妙的是，我们事先就找到了能够借鉴的原形美女特工，她是二战史上的传奇女特工，和历史真实搭上边很利于我们宣传。

此外，为了扩展目标人群，我们决定将环境和音效打造成潜入风与恐怖风相结合的形式。对于游戏中的关卡设定和总体概念使用潜入游戏的概念，而背景音乐则采取恐怖游戏的渲染手法。但是，如果要让潜入不是假潜入，恐怖不是假恐怖，我们就必须把德军火力配置得非常强劲，把女主角塑造得异常脆弱。至于具体细节如下：



1. 德军配置机枪、霰弹枪、麦林枪、阻击枪、火焰喷射器；

2. 德军反应速度快，行动中可能出现不规则路线。

3. 女主角体力极低，武器极少，弹药极少，基本被发现就完蛋。

4. 女主角携带道具有限，且不能随身携带回复体力药剂。

当然，难度不能太高。吗啡模式下女主角立马变成超人，可以再梦幻状态下轻松杀死人。不过吗啡的数量我们会严格控制。然后放在各处的精细搜集品能吸引玩家在通关之后继续游戏。

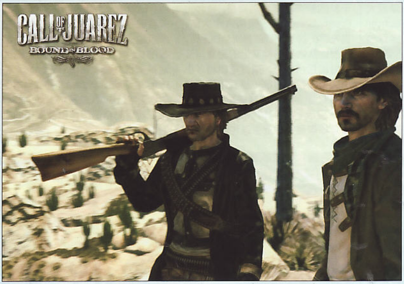
之后，我们把德军的对话赋予了“深入剧情和游戏”的使命。这么做的好处有二。第一，玩家有时不得不认真仔细的听完德军士兵的对话以获取利于行动与了解剧情的信息。第二，玩家听得太投入一不小心就会导致角色暴露，并招致杀身之祸。如此一来，反反复复就成了家常便饭。我们的游戏耐玩度也就顺理成章地提升上去了。

最后，为了保留天鹅绒刺客的进化潜力，我们在游戏中融入了一系列不合理不方便的设定，例如枪战部分很别扭、存盘系统很稀烂、主角下场不太好等等。发售之后肯定会造成一些消极的声音和观点，但我们会尽量将它们表现在游戏的中后期。毕竟对于核心玩家来说，有魅力有特点的作品不能随随便便玩到一半就不继续下去。只要游戏有亮点，核心玩家就会赏识并持续关注。

请您放心，制作组全员有信心将本系列制造成杰出的赚钱工具。

201X 年 X 月 X 日，某发布会场幕后——

“听好了孩子，”制作人认真地对发言人说，“等下上台了就反复强调我们在前作不足上的改进就行，至于游戏的背景什么的都少提为好，这样大家自然就会把本作定义为前作的改进版，那样的话我们的目的就达到了。”



狂野的西部，狂野的传奇

燥热的空气扭曲着视线，无力的阳光下，这墨西哥的山谷愈显颓废。荒漠中充斥着或因传说或因谣言而来的淘金者，在这疯狂的世界中做着同样疯狂的发财之梦。山谷中，就有着这样一帮人追寻着阿兹特克人留下的传说宝藏，雷管的爆破声此起彼伏，浑然不知两名不速之客早已如约开始了他们的狩猎……

"You want to do it quitely?" "Hahaa..."

有些事情真的有些冥冥注定的意味，正如将《狂野西部 生死同盟》放入盘仓一样。拿起手柄后，理想中西部那烟雾缭绕的酒馆并没有出现，出乎意料地被拉入到了十九世纪的美国南北战争的漩涡中。很显然，开始对于游戏有些误解，有如《使命召唤》般的大背景却把麦考尔兄弟拉到了美国东部亚特兰大为南部联盟卖命的战场。也许，有时候战斗并非都是为了国家，直到雷穿过战壕，踏过尸体，把子弹倾泻到那些企图伤害兄弟的扬基佬身上时，才知道，拿起来福步枪的真正意义。

策马奔驰在广阔的荒漠中，飞扬的尘土徘徊在马蹄之间，荒漠中那孤独的风车默默地旋转着，伴随着咯吱的声音，竟有些东方世界徐克描绘出的那片大漠的意境。残阳下，枯树的影子落在仙人掌上，峭壁反射着有些刺眼的颜色，空气中夹杂着依稀撞针击打子弹的声音——那是远处强盗的蛮横或是决斗牛仔的遗言。早已把那可悲的战争抛之脑后，这就是西部的狂野世界。扯下那公示板上的悬赏令，再花些美元从军火商那弄些像样的家伙，开始了牛仔的爱恨情仇。

对于西部文化，其实我个人不甚了解，同很多人一样只是停留在影视作品上。不与其他同类游戏或前作作比较，只想独自体会《生死同盟》的对牛仔文化的独特诠释。每个人心里都有一个西部文化的模型，而每个活在那避难天堂中的人却都有自己的故事。不羁的生活方式下，存在着不一样的人生。酒吧、决斗、通缉令和左轮手枪，在这里能找到所有的关键字。但摒弃的是颓废的生活和不切实际的梦想。牛仔兄弟向往宝藏，为的是能让他们回到佐治亚州，回到家乡复兴他们自己的农场，那真正的家。疯狂的西部，通行证除了金币以外只有子弹命中后迸发出的那片血花。某种程度上讲，牛仔的风格更多拥有的是种侠义的气质，一场战斗到最后无论更显优势的是哪一方，决斗都是解决矛盾的最终途径。两个人的竞技场，侧步观察对手的同时透露出自信，当钟声响起之后，吹下枪口，熟练地旋转爱枪后入鞘。当然，无论雷还是托马斯，无论双手左轮还是来福步枪，那枪下的亡魂和双手上鲜血相比仍微不足道。雷和托马斯不是恶棍也不是英雄，时代背景下，只不过是每个牛仔的生活方式罢了。

古朴的阳光透过树梢，朦胧着视线，抗命离队后的兄弟俩再次踏上家乡那被北方联盟蹂躏过的土地。悠扬而又略有伤感的小提琴乡村旋律让人想起童年的时光，无奈历史洪流推动下，望着被毁坏的庄园，放下丧母的悲痛，连同小兄弟威廉一起兄弟三人开始了背井离乡的旅程。也许游戏封面只有雷和托马斯的牛仔 Pose，也许你会认为威廉的作用只是在 Loading 时间里做做任务简报。不可否认，游戏的明线是寻找西班牙统治者遗留的宝藏，而真正穿插在一起的主线想要表达的是三个兄弟之间的手足之情。当然没有东方文化面上那样的矫情，雷和托马斯两个男人从默契的配合到只言片语上的关心更多抱有的是一点玩世不恭，即便为了一个女人而拔枪相向，最终也没有走向殊途末路。忠实信仰上帝的小弟威廉的存在貌似只是被编剧生硬添加进来，洗掉兄长们手上的鲜血是他一直的愿望，好让整体人物的塑造安排不过于极端。当最后雷和托马斯对峙时，挡在雷枪口前的是他无畏的眼神，在雷失手开枪之后，当那本应为手枪的圣经飘向天空继而陨落的一瞬间是本作最温情的一幕，也是最震撼的一幕。"吾之信仰即为吾盾。"——放下双枪拿起圣经，传教士雷此后不再是一个亡命之徒，此时此刻宁愿牺牲自我而换来兄长觉醒的威廉应该无比欣慰了吧。

驻足在北亚利桑那州的高山上，可以倾听到脚下雄鹰的呼喊和风的耳语。马靴下的黄沙被郁郁的青草代替，踏上时散发出诱人的清新，一汪泉水从森林的深处而来又徜徉到另一片同样幽静而神秘的茂林里。呐喊一声，远处的群山纷纷回应，在这里我可以看到整个世界。被感动，被这细腻的描写感动。很是惊喜，这少有的日厂般的细节刻画，也许没有那么多技术上的噱头，和《杀戮地带 2》相比，恐怕就是画和照片之间的区别，但这就是质的区别。在淡淡的吉他和旋中忘记时间漫无目的地奔跑在《生死同盟》的世界里，就是最简单但是惬意的享受。

玛丽莎和麦考尔兄弟间的感情纠结将欧美人喜爱的寻宝情结延续到了故事的终章。美国人的爱情没有铺垫，很多人都觉得来如烈火，经不起推敲。当钢琴师用黑白琴键将爱情的主旋律哀伤地演绎出来时，或许，谁都会有一点点打动和共鸣从而更欣赏这种直接的敢爱敢恨。在深入印第安保留地寻找用来开启宝藏机关的大徽章的过程中让人错觉后期每一章都可能是结局，但南方联盟前将领、墨西哥流氓老大、阿帕奇人酋长和麦考尔兄弟之间复杂的纠葛使得故事不断峰回路转。《狂野西部》没有任何让我有突出印象的桥段，而是让我记住了从头到尾的精彩取代片刻的哗众取宠。也许，它的剧本更偏向于集剧而不是电影。诚然，育碧本身的罐头厂性质让游戏最后两章在剧情和流程上都有些罐头的味道，虽然遗憾但是依然满足。《生死同盟》的联机模式的风格更接近传统的牛仔文化，抢劫银行，爆破联邦警局和街头乱斗，更符合那在没有法律和秩序的西部荒野，与前几日看过 Rockstar 的《荒野大镖客 赎罪》预告片的风格颇为接近。也许没有其他 FPS 大作网战规则的严谨性和可玩性，但是联机我们有动作片《使命召唤 现代战争》和《杀戮地带 2》不就足够了吗？而真正能打动人的故事派 FPS 世间究竟能有几款？

前方是墨西哥无赖们的咒骂声和枪林弹雨，掩体后面是刚过一轮射击的雷在给速射左轮上弹，忽然在这弹幕中一只王蝶翩翩而至，触手可及。诧异中惊喜之极，正如育碧在这炎炎夏日馈赠给我的这片土地，这属于麦考尔兄弟的西部传奇。

文 Anylidand



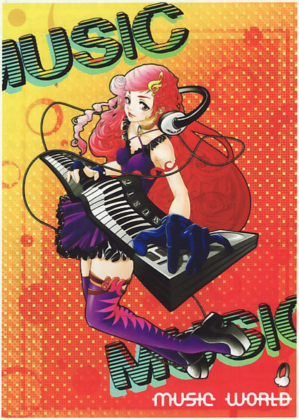
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

我们的联合征稿系列活动自6月份开始以来便得到了广大读者的广泛关注。目前，7月份最佳作品评选的结果也出来了，两名幸运的优胜奖获得者即将拿到由“友基科技”提供的最新数位板产品——RAINBOW，而有幸取得优秀奖的四名画手，也将得到心仪的ACG专辑（篇幅所限，具体获奖情况请参看第102页“读编往来”中的“一刀有话说特别版Vol.3”小版块）。不过在这里有必要再次强调，“游风艺苑”和“城寨画廊”携手主办的此次征稿是一个系列活动，我们每月都会送出丰厚的奖品。尚未出手的朋友请积极参与，投稿却没有入围的读者也别灰心。本刀期待大家更多更精彩的作品！



成都·曾婷

一幅以音乐为主题的原创作品。关于作品的创作动机，作者说：“大多数音乐游戏的画貌都很抽象，所以就创作了这幅作品来装点音乐世界！”画面上，呼之欲出的青春活力与时尚色彩的确洋溢着《DJMAX》等作品的气息呢！



济南·潜水差点淹

《化物语》里古怪的战场原黑仪，到了潜水差点淹同学笔下，竟也能变身为超萌少女。假如放台PSP主机在旁边，说这是《PSP美少女》第2弹，肯定没人怀疑（笑）。不过MM如此养眼，我们还是不要挑剔了吧！



西安·弱水

据作者说这是《怪物猎人》中的小猫，只是在他脑海中化作人形……“经常幻想凯旋后一群这样的小家伙恭候在厨房门前喊‘欢迎回来’的样子！”女猎人的口味果然与众不同啊！



上海·诸谦

看着左图，回想起上期刊登的《初音》同人作品，本刀只能感叹：同样的题材，同一个作者，完全不同的“初音”。而且眼前的“黑暗版”貌似比原版“清凉”许多，不错不错！



上海·烨火

《怪物猎人》中的麒麟装似乎是专门为女性角色设计的，以这一造型出现的猎人MM，个个英姿飒爽且又不失动人气质。不仅如此，超长的大太刀与MM纤细的身形对比鲜明，为作品带来强烈的视觉冲击力。



南京·kazuya

《地狱男爵》是硬派风格的画手们最喜欢的题材之一。右图中，kazuya在写实的基础上进行适度夸张，并借助娴熟的色彩技法，使作品获得饱满厚重的质感。另外，人物面部的细节刻画，亦为作品的亮点。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email resident：话说有人有FPS眩晕症，各位小编应该没有吧，如果想体验一下的话，我有一招：原地转圈5分钟，再回到座位上玩FPS游戏即可！（一刀回复：当上了小编的玩家，就算原来有这毛病的，几轮《COD4》下来也都百炼成钢了。不过假如原地转圈5分钟……你、你确定你回得到原来的座位上吗？）

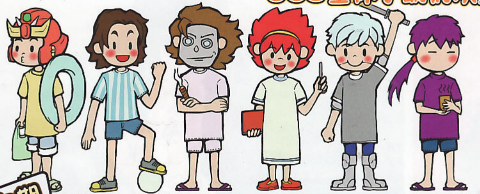
栏目主持 ▶ 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■自从TGS2009梦想之旅的参加详则公布后，小编们收到了许多读者的来信，也发现有不少读者对于参加方法仍存在一些疑问，在本期的“读编往来”中小编就针对较为普遍的问题做出了解释，希望可以解除大家的疑惑。同时也友情提示大家，在填写报名表之前务必请仔细阅读注意事项及说明，确定自己有充足的时间前往TGS，以免浪费了得来不易的中奖机会。



本期流行游戏 What's In

《怪物猎人3 tri》 Wii （6人）

全新的怪物阵容，给人绝对的新鲜感；雄火龙在空中飞舞之时，老猎人泪流满面。

——雷电

《苍翼默示录》 PS3、X360 （5人）

不许动！

——防御对手压制时经常因为乱动而被伪连的九兵卫

《勇者斗恶龙IX》 NDS （7人）

刷藏宝洞穴一百遍啊一百遍……

——重度沉迷于隐藏要素的晴天如是说

杂志相关

广东 林灿波：暑期特刊给8分，虽然有不少详细的攻略，光盘也收录不少有趣的东东。但是但是，我觉得封面还是有些太随意了，如果封面改成读者的画稿，效果应该会更好。

其实我们一开始就决定暑期特刊要用原创图当封面了，当时拟定的方案是夏日海滩上的美少女。但是后来画出来的原创图不太适合当封面，最后就采用《我的暑假4》了。

Email raymond145：不断翻阅231期的“游戏补习班”，发现了一个小秘密，就是跨平台的游戏没有用PS3或X360的封面。这样一来，就免去了索饭或者软饭任何一方的不满，如此看来，小编们还是很细心的啊。还有，我个人很喜欢这种游戏陈列的形式，小编们在做这方面很擅长啊……期待年末的年鉴啦，虽然还有很长时间……

说到这个还有个小插曲。“游戏补习班”最早的版本里，不单是跨平台游戏，就连PS3和X360的独占游戏也被统统削头去边，没了PS3和X360的标志。因为负责排版的美编忽悠悠是一名以懂游戏玩游戏而自诩的MM美编，结果因为这个事儿让大家笑了好久……

关于《东东不死传说》

Email jrjr208：刚刚到手UCG231期，玩了《东东不死传说》。使用特工Gouki，觉得不愧是惟一的UCG角色，果然好用，远攻用火箭炮，被接近用开枪／扔杂志（话说UCG的威力我觉得可以再调高一点，毕竟“9块8一本”啊），扔杂志被挡住的话用轰杀致渣，哈哈，一般就KO了，可惜听不懂他输了后说了什么（像周杰伦说话，汗）。

Email 没齿难忘：最令人印象深刻的就是配音了，完美的“9块8一本”，笑死了。原来画面下方的槽是金钱槽，每次喊出9块8一本，槽就会增加一点。Gouki是推销员吗？

深圳 胡泉海：支持国人做的游戏！做得非常不错嘛！建议对海外发行！

上期杂志赠送的《东东不死传说》深受大家的好评，经过一些游戏论坛的转载之后在网络上也流行开来。原作者已经发布《东东不死传说》的网络下载版，会修正若干错误，大家不妨关注一下。至于Gouki输的时候说的台词，经采访本人后得知是他的一句家乡土话：“黑老子哦！”大致相当于“OH MY GOD”这样的语气词。

关于TGS2009梦想之旅的一些问题

武汉 詹奕晨：能有这样一次机会，不论是对读者还是编辑部都是属不易，能圆梦TGS也许是每个读者的愿望，但也会有这样一批读者，那就是十分爱惜书的读者，我就是这样一个人，可能是杂志社的疏忍，居然这次的抽奖不是剪下一角而是撕掉整整半页纸，你们完全没有体谅到读者当时的心情！犹豫，踟蹰……我都无法形容当时的心情！如果是单独另附回函卡也好啊，搞得我刚拿到杂志的时候就有一种被骗的感觉……

其实这次的抽奖并不需要撕掉整整半页纸，只要在背后剪下标有“活动印花”的那条边并贴在报名表上即可，至于报名表格则是可以复印的，爱书的同学们不用这么悲愤哦。

上海 周文鼎：发现了一个问题，如果中奖者因为自己的时间安排问题不能前往TGS，是不是能把这个资格转卖给其他人？

获奖资格是不能转让的，如果有中奖者因为个人原因无法成行，我们将从入围者里抽出一名替补。

Email hhxxooyc：小弟昨天购入了231期，也看到那个梦寐以求的TGS 2009梦想之旅大奖，但我看到报名表上有父母的职业与工作单位，还有读者的出生日期和家庭住址，不知道UCG这么问是什么意思？是不是家庭条件好的入围几率就大些？麻烦各位编辑给解答下，谢谢了！

你提到的问题当然是不存在的，之所以需要留下这些详细信息，主要是为了与中奖者的父母取得联系，这也是对中奖者及中奖者的家人负责。

天津 地球人：负责看信的编辑你好，这次的东京游戏展抽奖表格竟然还要填写父母的详细信息，这让我不放心我家的信息安全，我现在已经25了，早就是个成年人了，可以为自己的决定负责任，即使这样也需要填写父母的信息吗？我很担心父母的信息泄漏回给他们带来一系列骚扰电话之类的麻烦，可是因此放弃抽奖又会不甘心，毕竟我买了7年杂志了也没碰上过这种好事儿，请尽快回答我，谢谢合作。

地球人，你好，考虑到地球比火星要危险，尤其是在地球上不同国家之间的旅行，即使你已经52岁，我们仍需要通知你的父母。有关你的个人信息我们会严格保密，活动完成后会统一销毁。

本期读者语录 Email 失落真心：光盘还比较满意，玛娜挺漂亮的，就是对镜头有点不自然，有时眼睛老往左边看，难道是有人在指导？
（玛娜回复：看来有不少人都注意到了这个问题啊，其实那是因为拍摄时电视是放在左边的……）

读编交流

Email 终结者 007：其实我现在特别纠结，你问我为啥？那还不是因为 UCG 和《掌机王 SP》啊。我原本是个掌机玩家，但是心中对家用机的向往从未减少过，今年暑假乘着高考结束的东风，我顺利购入了我的第一台家用机——X360（其实购买过程并不顺利，遇到了 JS，而且是个伪娘），所以，从某种意义上来说，我购买 UCG 应该是理所当然的事，但是……我是个很专一的人啊，我放不下《掌机王 SP》啊，所以，我真的不知道该怎么办，两本都买的话，很多重复的内容会让我失去动力，真的是很大的麻烦啊！

求伪娘 JS 真相。重复一次，无图无真相！

北京 吕嘉林：我对这期的奖品虎视眈眈，中哪个我都有用！所以仔细研究了一下：

1. 写信不能早，如果小编们是在信箱里随意点击信件来抽奖的话，那前几封无疑是吃亏的，被点的几率很小；

2. 如果像上面说的"小编们是在信箱里随意点击信件来抽奖的"那信件标题要醒目，好让抽奖的神编一眼看见，点我一下；

3. 还有一种可能性：奖品是假的，每期的中奖名单是编出来的，要不，我为何老中不上，每年的大奖，我参加了三年……也没有我……啊啊……写着写着就想哭了："妈！……快！纸巾！"所以！为了确定真实性，这期就让我中吧，我中的话，《MH3》我也不玩了，把奖品挂在胸前，天天站在马路上告诉来往的人们 UCG 的抽奖是真的，把我有限的生命，投入到无限的为 UCG 用嘴宣传中去！

首先，你的研究前提是建立在小编们在信箱中随意点击信件的错误基础上，所以前两条都无法成立，至于最后的那个可能性……我们偏不中你的激将法呀。

Email Mr.Fantasy：我发现我一直用了一种非常错误的方法来关我的 X360——玩游戏玩到一半就直接关机。众编们知道为什么？唉……非常残酷啊，我一直以来都是偷偷玩 X360 的，然后，突然我妈就回来了，我直接关机，用迅雷不及掩耳的速度把 X360 收起来，然后开门，是不是非常悲哀啊？

不过你的 X360 也没红啊？因此不算悲哀。那些总用正确方法关机，但最后还是红了的人才是悲剧啊！

Email yhj8528：前几天去三峡旅游，最后到达了武汉。在武汉旅游时，途中路过一个街区时，遇到了一个这样的店牌，便迅速拍下。在这感叹 SE 的游戏确实是深入每个中国玩家的心。

最后幻想、最初幻想、最期幻想、最幻想……据读者反馈和我个人的不完全统计，标题中以各种方式将"最"和"幻想"组合起来的店名已有以上数种，期待今后还能见到更多汇聚了人类想像力的名称。



Email 足球小将：那天我和我妈看连续剧，里面有个角色相当的内向。吃饭时手里拿着一台 PSP，一言不发。俺妈马上趁火打劫："看看，那人岂不是已经自闭了？都是因为玩那 PSP 搞的！"三个星期了，我妈就应为那事搞得我连小 P 也见不上一眼！另外前几天，我听我小姨说，在大学时她曾是个狂热的《俄罗斯方块》的爱好者，她的室友正好有一台只有一张《俄罗斯方块》闲着的 GBA，把它借来之后我小姨便废寝忘食地玩了起来。那个积分牌正好是 4 位数的，当她打到 9999 分时想再打下去时就死机了。于是她只能拔电池，主板就烧了，于是她只能尴尬地拿给她的室友拿去修，修了两个多月才修好。这种情况一而再再而三地发生，直到大学毕业，她的那位室友就和她断绝联系了！

建议你火速下载 PSP 版"脑白金"，每日在你妈面前试算加减乘除，保证你妈百日之后眉开眼笑。至于你小姨，你应该买个 NDS 让她天天上 Wi-Fi 与全世界玩家对战，看看她是不是在吹牛。

Email resident：最近得了"纱迦反预言综合症"，其特征是只要纱迦一开口，我势必先判断是否含有否定成分，然后进行翻译，比如上次他说我要拿齐《GOW2》的成就 3 天不可能，结果一看我就翻译：要拿齐《GOW2》的成就很可能，结果应验了（说实话，1999 场线上战斗我平时就在打，只是上学时一天最多打 4 局，这成就打了我一个学期 + 一个寒假啊～注意，是整个寒假！至于 10 万人嘛，我平时让我同学帮忙刷的，每 1000 人可以拿 5 本《故事会》，这玩意打了我一个学期，几乎天天泡在上面。纱迦老师，对不起也谢谢啦。PS. 对不起是因为我让纱迦老师的心灵受到伤害了吧！（^_^）

其实，仔细点观察你会发现"要拿齐《GOW2》的成就 3 天不可能"的反意是"可能在 3 天内拿齐《GOW2》的成就"，而你花费了整整一个学期 + 一个寒假……对不起，这个事实让你的心灵受到伤害了吧……

四会 李俊豪：你们好！我是贵刊的老读者了，再过 4 个月我就是一个 27 岁的大龄青年了。由于工作、生活、经济等方面的原因，我仍没有进入次世代的行列。2006 年的夏天，我做了卖掉 PS2 主机的决定，然后买了一台当时属于顶级配置的 PC，为的就是应付当时来说还并未普及的次世代游戏的要求。随后我如愿以偿玩到了《PES》、《失落的星球》、《鬼泣 4》、《街霸 4》、《最后的神迹》等跨平台游戏。而因为从小就受到电视游戏的深刻影响，我很少去接触一些如《WOW》那样类型的游戏（说到底我骨子里流的还是 TV 游戏玩家的血液）。说到这里也许会有小编会鄙视我用 PC 来玩跨平台游戏的行径，当然我身边也有一些对我这样不太了解的朋友，也有一些和我这样工作繁忙、不想把游戏机买回来放着吸尘而选择用电脑来玩游戏的朋友……但是我认为只要还有喜爱电视游戏的心，有这种动力去实现自己对游戏的追求（虽然有时候我也会迷失），那就足够了（虽然有时候升级 PC 硬件花费的钱比买台游戏机还要多）！

我们当然不会鄙视你啦，像你的行为也算一种曲线救国的方式了。（笑）不过你也说过了，有时候升级 PC 硬件花费的钱比买台游戏机还要多。如果单从玩游戏角度出发，还是买游戏机比较简单。像这两年 Capcom 移植的几个游戏，对硬件的要求一个比一个高，再加上速度又比家用机版慢，有时候真的急死人。

★广州 RayZ：拿着这次的暑期特刊，看着清凉的封面，望着夕阳，脑子里浮现了罗克萨斯的那句话："我的暑假，结束了……"虽然对愉快的生活有些不舍，但是为了实现成为游戏制作人的梦想，也只有暂别游戏，全力以赴了。

天经地义

取材 《勇者斗恶龙 IX》 剧本 九兵卫



本期读者语录 Email gt444：哪怕有玛娜姐倾情介绍，俺也绝不会用 Wii Motion Plus 了～有炎骑士血淋淋的教训在前啊！还是手腕重要，对于学生而言……（玛娜回复：放心吧，炎骑士那是热血槽全满，用力太猛，正常的玩法不会那么惨的……）

Email 韩瑞：你们可以把以往的素材和平时工作生活点滴集结成册，推出漫画版《编辑部的故事》。先随杂志附赠，如果反响不错，可以再推出单行本。一部号称21世纪都市青年必读的经典漫画就此诞生，它反映了城市上班一族工作生活的缩影。已经上班的人可以从编辑部加班、挤公车、快节奏的工作生活状态中找到同感，学生可以通过漫画了解步入社会之后的一些情况，各位杂志读者看到你们熟悉又可爱的形象后更是必定入手。大获成功之后，还可以适时推出编辑形象手办等各种周边，说不定还可能被某个导演看中，改编成电视剧，女主角肯定是玛娜姐姐，其他编辑可就得为男一号竞争了。嗯，大家一起来做这黄粱美梦吧！

要说反映了城市上班一族工作生活的缩影倒谈不上，不过鼓励大家每人入手一本送给家长，为父母营造出"玩游戏也能有好前程"的光明景象。

北京 于成龙：231期，本期光盘的内容十分丰富，《东东不死传说》很好很强大，特工Gouki还挺好使的。要是你们小编也能来个《游戏机实用技术》之众小编大乱斗版（不是真人，卡通造型的）就好了，我很期待，很期待。还有，最终BOSS一定是老编，比如胜嫂可以给胜哥援护攻击，多哥可以发动老婆孩子全家合体攻击等……

如果作者有时间的话，小编们也很期待这样一款游戏出炉，不过目前来看这个构想仅仅还处于YY阶段，只能让我们一起来集体"脑补"了。



Email kaimai：我是一个大学专科的学生，自从我初三开始就一直从未间断的阅览着你们的杂志，可以说是UCG伴随我从少年走到了成年。我这次开学就要就读大三了，下半学期开始就要去实习了。不知道贵编辑部是否接纳这种实习生。如果接纳，有何条件。（我主修的专业是软件技术，主修的外语为日语。现在被分在优等班中，做为日语重点培养对象）我衷心热爱着游戏界，热爱着UCG，我想成为UCG的一个小编。

每年的六七八月份都会收到不少要求来编辑部实习的来信。这里给大家说明一下，我们编辑部没有实习的规定，因此对于这种要求我们是不能接受的。要想成为一名小编，最佳方法就是参加阳光育成计划，这样在家中修行就可以了。只要你能够持续不断地写出好稿子，那么总有一天编辑部的大门会向你敞开。

Email XiaoJ Tang：看了上一期《德雷克》的演示才知道Gouki念成"构杞"，原来一直先入为主的YY是Gucci……

到你这封来信，扯出一桩历史疑案。关于Gouki的念法，老实说我们也念得不对。"构杞"的念法是我发明的，当时不知道Gouki就是日语里豪鬼的意思，以为是个英文名字，就想当然地把ou按英语里的发音规则当成o来念了。其实Gou应该念锅（长音）。不过这么多年念下来也就习惯了，而且这么念也能和真正的豪鬼区别开来。至于Gucci不是女式品牌么，Gouki可是纯爷们儿。

此时无声胜有声

取材 《勇者斗恶龙IX》 剧本 九兵卫



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.14

天啊！可以去日本，我真是想都没想过UCG会搞这个活动。在农村长大的我真的连想都不敢想过去日本，有一台PSP就是不错了，UCG居然给了一个这样的惊喜给我们读者。虽然感觉成为幸运儿的机率比中彩票还困难，不过我也不会放弃这个机会的！

——Email 啤啤熊

解析： 自从上期杂志公布TGS 2009梦想之旅的活动后，参与抽奖的信件就像潮水一般涌来，这也在小编们的预料之中。只要寄出一份简单的信件能获得实现梦想机会，因此不管怎么说，抽奖都是一件令人兴奋的事情，不过参与抽奖的心态就因人而异了。从小编和杂志的角度来说，我们会尽最大的努力为大家准备更精美的奖品，并以公正而迅速的方式从所有来信中选出最终的中奖者，而读者嘛，除了运气成分以外，坚持不懈的精神也是非常重要的哦！

充满未知的种子

小九在进入编辑部前，也是我们杂志的一名学生读者。身为"油炒饭"，虽然参加抽奖的次数不多，但小九却有过两次中奖的经历（均为TGS特刊的抽奖活动）。其实参与抽奖本身并不是最重要的，经验和心得之类也无从谈起，最关键是参与的心情。而杂志的抽奖有着它的特殊性，周期往往会比较长，所以大家把抽奖当做是买下一颗充满未知的种子，公布中奖结果时自然就会获得更大的惊喜。TGS 2009梦想之旅，希望各位读者能通过这次的抽奖来实现自己的愿望啦！

本期话题：

①暑期的游戏计划；
②你的参与杂志抽奖的经历。

九兵卫的编辑部日志



面对面

虽然在杂志上，小编大部分情况都是通过虚拟形象出现，但偶尔也会以真人造型与读者们面对面接触来调节一下气氛。这其中有像上期玛娜在上期光盘中演示Wii Motion Plus这样的间接露面，也有像天下聚会那样的直接近距离接触，不辞辛苦的多哥更是会经常奔波于各种游戏展会以帮助读者第一时间享受与国外玩家同等的游戏体验。只要是读者的要求，小编当然有义务要尽力去满足，只不过如果大家将关注的重心转移一点到小编们的文字上，我们也会觉得更加高兴！

本期读者语录 Email 小死死：我思索了很久啊，很久……终于下定决心从牙缝里抠15块钱再买一本，然后填好寄过来，如果我真的中了（=..=）我决定把机会给我可爱的爸爸（如果他愿意放弃那几天的股票），我多有孝心啊TOT（玛娜回复：很可惜中奖后资格是无法转让的，如果你已经有了觉悟，最好还是直接以令尊的名义填写报名表哦。）

Email resident：从227期的"游戏3.0"的图片和以前小编泄露的信息，我可以肯定编辑部第一成就高手便是纱迦，为什么呢？因为他以前说过，他＝成就饭，他的成就等于编辑部一半的成就，还叫我们认准这一品牌呢。

编辑部里成就最高的人就是在下啦，而奖杯最多的人是胜负师，请认准纱胜老字号招牌，只此一家，别无分店。

Email njoyman：每年差不多在这个时候，总会在"读编往来"中看到许多读者的来信说自己升高三了，要放弃一年的游戏，一心一意地为高考做准备。以往，我总是会默默地祝福他们并且庆幸这个紧张的时刻离自己还很遥远，殊不知，这么快就轮到我了。开学以后很有可能游戏机全部都要上缴，但是UCG肯定是一期不落的！不被家里人发现就是了。作为一个MGSER，玩了这么久的《MGS》，本领还是学到一点的．就算被发现了也不会怎么样，最坏的情况也不过是顶着父亲对我的辱骂声，父母与爷爷奶奶之间的争吵声，外面的狗叫声，我身体发出的骨头粉碎声来看UCG而已。

一个人如果看几本游戏杂志就会令自己的学习成绩下降，那么他的自制力之差实在是到了令人难以想像的地步。只不过学习下降了总要找替罪羊，因此无辜的游戏杂志就遭殃了。就算你不看游戏杂志，肯定也会有其他的理由搪塞。所以我建议最好的办法是，你既看游戏杂志，又看动漫杂志，这样万一出了事儿，你就把原因往动漫杂志上一推，岂不美哉？

最擅长推卸责任的读者

Email 绘月：前两期买到杂志后我像以往一样随手把赠送的DVD扔进了垃圾箱(我承认并非是你们的DVD不好看，而是我嫌拿着它费劲……)但在之后我却发现那期的DVD中带有神作《东东不死传说》的下载，后悔不已。痛苦之后，经理性认真思考，感悟到这其中虽然有我的责任但也有你们的责任，赠送这么好的礼品却没有在杂志封面上用硕大的字体给予醒目提示，让消费者忽略了重要信息，这对于专业化的杂志实属不该啊～

最巧舌如簧的读者

Email XiaoJ Tang：找工作之时，当被问到兴趣爱好时，我想说足球、游戏、动漫、电影，想想这么说好像太干瘪，给人不安心学习和工作的人的感觉，于是说成"我喜欢足球这种讲究团队精神的运动和游戏漫画电影这些充满想像力和创造力的艺术"……

游戏鼻祖讨论

Email 韩瑞：各行各业都有自己的祖师爷：梨园是唐明皇，相声是东方朔，乞丐行是范丹，读书人是孔圣人，馒头行是诸葛亮，屠宰行是张飞，镖行和土匪的祖师都是达摩，青楼楚馆一说是管仲，也有说是白眉赤眼神("白眉赤眼"这个词好孩子不要学，这在北京土话中不是什么好词儿，对方听了能拿砖拍你。嗯，括号里的话请打上马赛克)。第一台电子游戏机好像是麻省理工学院学习的叫Nolan Bushnell设计的，各个游戏类型也有各自始祖，RPG始祖是《巫术》，A·RPG公认为《塞尔达传说》，RTS公认的始祖是《沙丘》，FTG公认是《街霸》，但之前的功夫已经算是有了基本形态，ACT方面可能是《吃豆人》，STG是《太空侵略者》，FPS是《德军总部》，SLG和AVG不知道。这里肯定有不少遗漏和错误，还得向浸淫游戏世界多年的编辑们请教。

你提出的这个讨论还挺有意思，不过顺便要说明一下，其实各行各业的那些祖师爷经过今人的考证，已经确定了有不少都是出自民间谣传，实际上并没有那么一回事。

绝句·银河战士

邯郸 张开：最近几天，不知怎的又心血来潮地通了一遍GBA上的大作《银河战士 融合》，果然经典就是经典啊，可惜如今自己的技巧早已不如当年。前一段时间听说任天堂要与Tecmo联合推出新作《银河战士 三部曲》，便想以此作品，来纪念"融合"这一作品，同时期待下一部带来的惊喜。在此特为《银河战士》赋诗一首：

赏金猎手不憎恨，千钧神力一夕夺；
纵有千难万险在，志冲凌云与命搏；
万叶横风寒似冰，一片真心烈如火；
再遭决战叹须眉，银河危难有巾帼。

Email 天地无用：8月A杂志第44页左侧"注册流程"第1、2、3这3个步骤用的3张硕大的图片完全重复了，这应该算是个大错误吧。

猛拍一砖 肇事者：ACE飞行员

玩家的终极梦想，UCG助你美梦成真！

游戏机实用技术 TGS 2009 梦想之旅

在一名球迷的梦想列表里，一定有"亲临世界杯赛场"；在一名歌迷的梦想列表里，一定有"亲临偶像演唱会"；在一名玩家的梦想列表里，一定有"亲临TGS会场"！

东京游戏展（Tokyo Game Show），是全世界最大的面向普通玩家开放的游戏展会，一直以来是中国玩家梦寐以求的梦想之地。《游戏机实用技术》自2004年以来，是国内惟一一家坚持每年亲临TGS现场报道展会盛况的游戏媒体，为的就是让中国的玩家也能有如身临其境的同感。而在今天，我们不仅将继续坚持这个优良传统，还将首次带领玩家同赴TGS，让玩家与心目中的偶像游戏制作人亲密接触，并将随玩家一起踏平秋叶原电器街，更有机会领略东瀛异国风光，实现玩家的终极梦想！

TGS 2009梦想之旅，从现在就开始启航！

加入梦想之旅的方法

第一、填写本页背后的报名表，并将活动印花贴在信封背面，在8月20日之前(以邮戳信息为准)寄回编辑部(兰州市耿家庄邮局99号信箱，邮编730000)；

第二、我们将先从报名参加的读者中抽取十一名入围者，然后再从中抽选出最终的幸运儿与我们共赴TGS，而剩下的入围者自动获得入围奖。入围者将获得我们专人的电话与邮件通知；

第三、最终幸运儿将在第一时间获得通知，请尽快准备好相关资料与护照，并准备与UCG小编一同出发，前往东京参加TGS盛会！

本次活动共设以下奖项

幸运奖 一名
获得与UCG小编共赴东京参加TGS 2009的机会

入围奖 十名
获得880元VGL北京首演门票一张

纪念奖 四十名
获得TGS 2009现场赠品一份

※报名表格与活动印花就在本页背后。

主办方：游戏机实用技术杂志社
特别赞助：Video Games Live

"游风艺苑"携手"城寨画廊" 8月好礼送不停！

由"游风艺苑"和"城寨画廊"联合举办的系列征稿活动得到了广大朋友的大力支持。经过Levelup网友投票和编辑评委们的讨论，7月份的大奖已经决出，现正式公布如下：





优胜奖 潜水差点淹（济南）& K.LL（上海）
作　品《初音》&《王国之心》
奖　品 Rainbow 数位板（价值 700 元）









优秀奖 kazuya（南京）& 八望龙崎（广州）& 韦煜（深圳）& 林锷（潮州）
作　品《豪鬼》&《旗开得胜花木兰》&《异说 最终幻想》&《麒麟装 MM》
奖　品 精品 ACG 周边书籍（"ACG 工作室" 7 月出品，任选 2 套，价值 50 元）

以上便是 7 月份的获奖情况，在这里需要特别感谢为我们提供奖品的"友基科技"以及"ACG 工作室"。



最近有读者来信建议在奖品设置上应该给获奖者多一点选择自由度，于是在和为这次系列征稿活动提供全程赞助的"友基科技"协商下，我们对 8 月份的征稿活动奖品设置进行如下调整：



一等奖：Rainbow 数位板（价值 700 元）



二等奖： 数位板代金券 280 元 +《3ds Max/VRay 变形金刚影视效果制作技法》教程（价值 118 元）



三等奖： 数位板代金券 280 元 +《美人关》插画教程（价值 68 元）



四等奖： 数位板代金券 280 元

大家可能留意到我们这次选用了价值 280 元的代金券作为奖品，这些代金券可以在全国各地卖场购买友基数位板产品时使用，对于那些想要根据自己的实际需要来选购数位板的朋友来说，立减 280 元的代金券，应该更能灵活地满足您的需要吧！

如各位在本期"游风艺苑"所见，8 月份的参选稿件已悉数就位。在大家拿到本期杂志时，"8 月份最佳作品评选"的投票帖将在 levelup 论坛的"城寨画廊"版块置顶。按照惯例，给自己喜欢的画稿投票，就有机会得到最新的 UCG 和论坛币 LVP1000 点。希望大家踊跃投票支持！

游戏机实用技术 TGS 2009 梦想之旅

游戏机实用技术 TGS 2009 梦想之旅

注意事项：

1. 参加活动的读者请务必获得父母的许可，一旦您幸运入选，我们也会要求与您父母进行沟通；
2. 杂志社会负担如下费用：办理签证所需的费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往东京的往返路途费用、日本当地的酒店住宿费用（四星级酒店标准间）、行程所列用餐与旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用。除此以外的私人费用请自行承担；
3. 本活动最终解释权归游戏机实用技术杂志社所有。

（请务必如实填写，我们将为你的所有资料严格保密）

姓名 ________ 性别 男□ / 女□ 出生日期 ________

家庭住址 ________ 邮政编码 ________

职业 ________ 工作单位/学校名称 ________

住宅电话 ________ 移动电话 ________ 电子邮件 ________

母亲姓名 ________ 职业 ________ 工作单位 ________ 联系方式 ________

父亲姓名 ________ 职业 ________ 工作单位 ________ 联系方式 ________

在您寄出报名表之前，我们友情提醒您：

1. 为了尽量节约中奖后办理签证等相关手续的时间，如果条件允许的话，请考虑提前办好护照。
2. 本次TGS之行的预计行程是9月21日出发至9月28日返回，请考虑您能否在这段时间里申请到假期。

※请保持字迹清晰工整，表格保持平整。本表格复印有效。

活动印花

◀ 请将此活动印花剪下并贴在信封背面，本活动印花复印无效。

本期奖品由 PEGA 独家提供

本期大奖



3名

PEAG 英雄鼓王

(支持 Wii 版《吉他英雄 世界巡演》)

一等奖



5名

PEGA 双核动力站

二等奖



5名

PEGA Wii 防滑双电双充

三等奖



10名

PEGA Wii

生化光枪王(蓝色)

7B 互动信箱礼品名单

大奖　黑角新版 PSP 电池组合套装

三亚	罗　文	中山	曾浤炫
上海	邬忠康	洛阳	曾幼帆
长春	吴晓霞		

一等奖　黑角 NDSI 四合一充电套装

辽源	陈东朔	淮北	杨爱琳
贵阳	刘履涛	宜昌	杨　明
天津	夏　男		

二等奖　黑角战警手柄

包头	卞之凡	上海	潘净娴
成都	黄文生	上海	施纪立
茂名	李仲宇	邯郸	杨　杰
深圳	林灿坡	江门	杨文辉
西安	南王儒	北京	郑　凯

特别放送　黑角各类电玩周边(随机抽取)

赣州	陈铭书	抚顺	王勤勉
常德	黄坤平	佛山	徐钰芳
四会	李俊豪	邯郸	张　开
保定	林　振	深圳	张　志
长春	王　浩	上海	周定伟

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 对于今年的 TGS，你想看到怎样的改变？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLiC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、9、10 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元 / 辑；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，优惠价：11 元 / 辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《模魂志》第 33、35 期，定价：15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游 (ACG) 读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
E m a i l：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元(两本起邮)；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期、第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元(两本起邮)；第 33 期、第 37 期、第 38 期， 第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元； 《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。《卡牌 · 桌游》第 1 辑、第 2 辑，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
E m a i l：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、104 ～ 117 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 21 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.5》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
E m a i l：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。 总第 220 期、总第 223 期～ 227 期、总第 230 期、总第 232 期，定价：9.8 元。 总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。 总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
E m a i l：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 33 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24 ～ 26、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 23 辑，定价：9.8 元；第 26、27、28 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《PS3 专辑》第 5 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
E m a i l：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



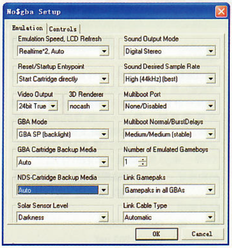
硬件 HARDWARE

①前段时间得知PSN日服在国内只能使用JCB的信用卡后，于是去办了一张招商银行的卡，不过今天打开PS3进行信用卡绑定却发现一直不成功。之后没办法只好到网上搜索解决方案，无意中看到有人说咨询过日本SCE的信用卡客服，得到的答复是中国大陆的JCB信用卡完全可以在PSN上使用，最后我仔细想了想，不知道是不是下面两个原因导致问题的呢？（一）在绑定时要填一个日本国内的地址，于是我特地搜索了一个日本地址并查到了正确的邮编，难道是邮编的格式填写不规范？（二）日服PSN现在已经封锁境外的IP了吗？如果是通过境外IP联网都无法成功绑定信用卡，那岂不是国内办的信用卡都无法绑定了？我也试着用过代理，但好像还是不行，必须要用收费的VPN日本代理吗？②PSN上付费下载的PS游戏是将游戏的ISO保存到PS3里并运行吗？我是40GB的港版并不支持PS2及PS游戏，是不是就意味着所有这类游戏我都玩不了，还是说日服下载的游戏只能在日版主机上玩呢？[xxvjjt]

①关于PSN的付费问题在之前的杂志中的确给大家提到过，不过目前国内发放的JCB信用卡并非都能在日服上顺利完成绑定，即便你使用专业的日本代理也是不行的。就拿招商银行的JCB信用卡来说吧，自从今年3月份左右银行对原有JCB信用卡升级后，新发放的信用卡就不能再在日服上进行消费了，其中的原因主要是由于招商银行的JCB信用卡并不是直接使用日元进行购汇消费，而是先将玩家消费的日元金额转换成美元，最后再兑换成人民币计入账单，所以才会被日本SCE官方出于某些特殊原因而屏蔽掉了。因此目前你要想顺利地在日服上使用JCB信用卡，在申请时最好先向银行工作人员询问清楚办理的信用卡是否是采用直接购汇的方式记账，或外币消费是否会在某几种货币间进行转换后才计入账单。②PSN上下载的付费PS游戏其实是一个能够被PS3或PSP正确识别并运行的程序包，而非单纯的游戏ISO，所以你的主机区域版本以及是否支持PS2或PS游戏都不会对它们造成任何影响，而且所有服务器的下载游戏都可以在不同区域版本的主机上通用，这点你完全不用担心。

最近买了一台NDSi（配的R4i烧录卡），所以我想知道怎么把我以前在电脑上用模拟器玩的存档转移到烧录卡里，现在直接拷进去运行游戏就会提示“存档损坏”，不会我所有的记录就这样被浮云了吧？有详细一点的转换教程吗？[Alucard]

拿目前玩家常用的NDS模拟器“NO$GBA”来说，如果你是使用的最新版（2.6a），那么根据软件的默认设置，无论你是否更改过存档的类型，最后在游戏中存档并生成的记录文件大小都不会超过5kb，直接拷贝到烧录卡中就会出现“存档损坏”的情况。要解决这个问题比较简便的方法是重新下载一个2.6版的“NO$GBA”模拟器，接着将之前较小的存档文件拷贝到模拟器默认的存档文件夹“BATTERY”，运行低版本的模拟器后，再运行相同的游戏并存档就会生成512kb等正常大小的存档文件，最后再将它们拷贝到烧录卡中即可正常使用了。



▲新版本模拟器设置中默认的存档类型为“Auto”，但即便是按照老版本更改设置，实际生成的存档文件大小还是不能被烧录卡正确识别。

NDSi的照相功能里有“万花镜、相框、剪贴画”等特效，但能不能从电脑上下载这些内容放到NDSi里呢？有具体的操作方法吗？另外最近看网上说使用NDSi登陆DSi商城会赠送1000点任天堂点数，具体要怎么获得呢？登陆DSi商店是不是需要无线路由器，麦当劳是不是可以使用热点？有简单一点的办法吗？[惠州 陈小斌]

NDSi的照片编辑功能目前只能使用主机内置的素材，暂时还无法从电脑上下载相关的内容进行更新。另外由于各地的实际情况不同，并非所有的麦当劳都会提供免费的无线网络，如果条件允许的话，你不妨考虑购买任天堂官方推出的“Nintendo Wi-Fi USB Connector”（官方售价3500日元，约为250元人民币），这样只要你身边有一台可以正常上网的电脑，将它插入电脑的USB接口就能成功生成热点并使用Wi-Fi网络，也省去了购买路由器等一系列相对繁琐的设置。



▶在插入设备前先要使用附带的光盘在电脑上安装驱动程序，所生成的热点也可以用于Wii主机的Wi-Fi网络应用。

游戏 GAMES

有几个关于《星之海洋4》日版的问题希望得到解答。①能合成“伤害减少25%”的道具是什么？如何才能得到？②发明女王相关的任务有哪些？我主要是想拿到可以合成“伤害加35%”的道具，不过现在一直接不到新的任务，也没有获得我需要的东西……[第六天魔王]

①你所指的应该是“25%几率HP伤害为0”的合成效果，要获得它推荐身体防具“ブルータリスマン”，因为只要事先在“星の船1F”的宝箱中获得了“レシピ25”，使用LV4的细工就能轻松合成出来。②要想获得“HP伤害增加35%”的效果，推荐使用“アルティメットボム”进行合成，它可以在“WD迷宫”20层刷到，而如果你只是想单纯地想完成发明女王的任务得到该道具，只要收集10个“フレッシュセージ”交付任务即可，它可以在“タトローイ”的商店购买或从“トロップ周边”以及神殿洞窟中采集。

最近在玩PS3版《波斯王子》，所以想问一下新增的10个奖杯要如何开启？[王勇]

新增的10个奖杯都需要下载游戏的追加章节“Epilogue”并在游戏中满足特定的条件才能获得，具体情况如下：

奖杯名称	级别	完成方法
All the Frescos	铜	找到所有壁画
A Fresco of Light	铜	找到1幅壁画
Born Dead	铜	在所有敌人出生之前全部消灭掉
What Once was There	银	使用过一次能量
Bouncing From Here to There	铜	使用跳跃解开谜题
Leaving the Storm	铜	完成追加章节
I Only Need a Hand or Twenty	铜	被救助少于20次的情况下完成追加章节
No Time to Waste	银	2小时之内完成追加章节
The Best Offence is Good Defense	银	只使用转移和反击消灭任何一个敌人
Change Once, Then Die	铜	在Shapeshifter只变身1次的情况下击败它

终于入手了《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》这款游戏，但我发现保存游戏存档时会自动储存第二次，而且有些时候还会死机……目前我的系统版本是2.76，不知道这是游戏的问题还是PS3硬件的问题呢？玩起来总觉得很不放心……[mylove—psjp]

游戏中“储存第二次记录”是属于正常现象，因为第一次是保存的游戏进度，第二次是游戏的系统文件，这点你并不需要担心。关于死机的情况目前官方已经证实可能与游戏本

本期读者语录 Email FC：常和我联机的好友都叫我昵称：FC。也许小编们大惊：“那尼！那不是任社的红白机么？”不一样的哦。因为我的名字末尾是“晨”，又偶尔看些玩些腐向的东西……晴天回复：偷偷告诉你一个秘密，其实邪魔天使的真名缩写也是“FC”（笑）。

身与系统版本不兼容有关，但目前还没有放出对应的更新补丁来解决这一情况，再耐心地等待一段时间吧。

我用 228 期杂志附送的 Wii 模拟器玩《胧村正》，最后打完不动明王出现雨中池图就不知道该怎么办了？游戏没有办法进行下去了？［KAMI］

这个现象的确有部分使用 Wii 模拟器的玩家反映过，目前暂时还没有解决的方法，你可以尝试使用“经典手柄”进行游戏再试试看。

最近正在玩 PSP 上的《七魂》，按照网上攻略的步骤在第一层放了太阳部屋和饮水场，但第一个任务的赏金首大刺猬总是不出来，连后面的史莱姆和黑狼都出现了，现在究竟该怎么办呢？［squalter］

ポンドハリゴブ出现的条件是该楼层不能受太阳属性的影响，所以你只要拆除太阳部屋并保留饮水场，退出迷宫后多进入几次就会遇到了。

我现在正在玩 PS2 的《大神》，感觉十分有意思，值得深究和完美封盘，所以为了 100% 的全资料达成，想知道“动物喂食 100%”的达成条件。现在只剩下“家猪”、“老鼠”、“猫”这三种动物未集齐，其中“老鼠”我已经在风神宫电梯底和世部乡一、二楼都喂食过了，不知道剩下的地点还有哪些？［谢承］

为了帮助你完美封盘，以下就为你列出三种动物的喂食地点，当然要让它们出现的前提是必须净化相应的区域，满足条件再切换场景返回即可：

家猪
1. 神州平原アガタの森船着场的看板前
2. 花咲谷的壁画前
3. 龙宫楼梯通往的洞穴中
4. ヨシペタイ中ポンコタン入口的树桩附近
老鼠
1. 世部乡宿屋正面的阶梯背后
2. 世部乡宿屋二楼左边的房间
3. 风神宫电梯底部
4. 风神宫 BOSS 房间前的镜子旁边
5. 风神宫镜子房间东侧的房梁上
猫
1. 两岛原馅刻寺境内
2. 两岛原石桥桥头
3. 两岛原北ウミネコ亭前方
4. 两岛原北猫鸣の塔的入口
5. 猫鸣の塔的底层共 4 只
6. 猫鸣の塔中央金色的云彩附近共 3 只
7. 猫鸣の塔塔顶

PS3《战场的女武神》中有一关是男主角和受伤的女主角 2 个人逃出敌人包围网，请问这关如何达成 S 评价？我怎么打都需要 5 回合，兵种等级已达最高。［仁侯］

ナジアルの会战（1）中缩短过关时间的关键就是要派出 3 名侦察兵，先从地图的左侧迂回，采取前一人吸引敌人火力，后一人从背后直接灭敌的策略占领中央据点。待战车出现后，让威尔金对据点内的侦察兵发动队长指令“全力防御”、“警戒进军”、“全力破坏”，最后再操作该侦察兵冲入敌方据点实施占领即可。对于你目前全兵种等级最高的情况来说，不出意外的话只需要 2 个回合就能结束战斗。

一直很纳闷，现在 PS3 版《使命召唤 战火世界》的网战杀人榜世界排名前几位不可思议的连杀数是如何实现的？在一局 10 分钟的游戏里，连杀数竟然达到了可怕的 16059 个，换算下来也就是平均 1 秒钟要杀 27 个人，难道游戏出 BUG 了？［徐一强］

要实现这个“天文数字”其实是利用了网络对战中的“Sabatage 模式”，也就是双方争夺一个炸药包然后去埋雷，而如果玩家一直不埋雷的话并不会计算游戏时间，所以只要在这期间保持连续杀人（尤其是碰上小地图）就可以达成目标，当然这样做的前提是要能找到人一起配合让你刷才行。

①《如龙 3》继承记录开始二周目的话，遥的信赖度会继承吗？②两个超追讨技天启的位置分别在哪里？③怎样才能开启所有地下斗技场的比赛？［许嘉禄］

①二周目中遥的信赖度是不会继承的。②“超追讨ちの极み · 人柱戏”需要在第六章从酒吧出来接到力也的电话后，前往神室町的マッハボウル注视右手边第三个球道前的黑上衣男子便会触发事件，最后选择“1. あれだけでかい玉なら……”完成事件即可；“超追讨ちの极み · 床地狱”需要在第十章返回孤儿院后，于白天前往琉球街的初町注视路中央低头看地上的大叔触发事件，最后选择“3. 运が恶かったんだよ……”即可。③要开启地下斗技场的比赛需要将剧情发展到特定的章节，并在特定的比赛中胜利一定次数，具体可参考下表：

比赛名	章节	出现条件
エキシビジョンT	第八章	初始
ストリートファイト GP	第八章	初始
ブレイクアウト GP	第八章	ストリートファイト GP 获得 3 次优胜
ヒート GP	第八章	ブレイクアウト GP 获得 3 次优胜
バウンディング GP	第九章	ヒート GP 获得 3 次优胜
ホンバ－GP	第九章	バウンディング GP 获得 3 次优胜
ダッグマッチ GP	第九章	ホンバ－GP 获得 1 次优胜
ゴールデングローブ GP	第九章	エキシビジョン T 获得 3 次优胜
ウェポンマスタ－GP	第九章	ゴールデングローブ GP 获得 3 次优胜
ツインドラゴン GP	第十章	ダッグマッチ GP 获得 3 次优胜
ハイパ－GP	第十章	ウェポンマスタ－GP 和ツインドラゴン GP 各获得 1 次优胜，触发街头杂兵战 30 次以上
マグナムフォース GP	第十章	ハイパ－GP 获得 3 次优胜，心、技、体、极的等级 LV8 以上
マキシマム GP	第十二章	ハイパ－GP 和マグナムフォース GP 各获得 5 次优胜，累计获得 60 万以上的经验并触发街头杂兵战 50 次以上



由于这期正好赶上《怪物猎人 3 tri》发售，所以很多还没有条件体验家用机版“猎人生活”的玩家还是选择继续在掌机上奋斗，有关于《怪物猎人 携带版 2nd G》的游戏问题自然也成为了近期的焦点。以下晴天就特别针对此类问题中询问度最高的进行统一回答，顺便也和大家一起期待一下掌机版系列新作的公布吧（笑）！

猫厨房中拥有 5 只猫后怎么才能做出更好的料理？食材应该如何搭配呢？有没有什么全新的技能可以发动？［dce0629］

要想发动更实用的技能，在雇佣猫厨师时主要还是看“所持料理技能”的种类，而在料理时尽量选择猫厨师擅长的食材种类，发动技能的几率也会增加：

新增技能一览	
技能名称	效果
猫的工事术	野外出现的岩石和冰块更容易被破坏
猫的着地术	从高处跳下时不会损坏抱着的物品
招财猫的金运	任务奖励的金钱变为两倍
猫的舞蹈术	使用跳舞的动作，可在 20 秒内增加武器的攻击倍率
猫的高压术	攻击时不会弹刀，但斩味消耗加快
猫的落物术	怪物必定掉落道具
猫的附加术	死亡后所有料理的效果保留
猫的 KO 术	锤、狩猎笛和撤甲榴弹的眩晕值上升

5 只猫厨师料理效果一览	
食材组合	效果
肉 × 肉	体力 +30
肉 × 野菜	体力 +40、攻击力 UP（大）
肉 × 鱼	体力 +20、耐力 +50
肉 × 谷物	无
肉 × 果实	体力 −40、耐力 −25
肉 × 乳制品	耐力 +25、防御力 +15
肉 × 酒	攻击力 UP（小）、火耐性 +5
野菜 × 野菜	防御力 +15
野菜 × 鱼	防御力 +10、冰耐性 +5
野菜 × 谷物	耐力 +25、攻击力 UP（小）
野菜 × 果实	无
野菜 × 乳制品	防御力 +20、耐力 +25
野菜 × 酒	耐力 −50

食材组合	效果
鱼 × 鱼	攻击力 UP（大）
鱼 × 谷物	体力 +40、防御力 +20
鱼 × 果实	耐力 +50、防御力 +10
鱼 × 乳制品	无
鱼 × 酒	无
谷物 × 谷物	耐力 +50
谷物 × 果实	体力 +30、耐力 +25
谷物 × 乳制品	体力 −50
谷物 × 酒	体力 +30、水耐性 +5
果实 × 果实	无
果实 × 乳制品	体力 +50、龙耐性 +5
果实 × 酒	攻击力 UP（小）、雷耐性 +5
乳制品 × 乳制品	无
乳制品 × 酒	体力 +50、耐力 +50

本期读者语录 Email 绘日响：最近考了一道题编辑们应该很熟悉，是跟桥梁建造有关的。我记得有个游戏叫《大象》也是造桥的，但这道题是将大象放在了重力场磁场电场三场重叠的环境里，感觉倒霉的不是害怕物理考试掉出前五的我，而是大象……晴天回复：题目毕竟是假设嘛，要控制大象可不是那么容易的……

小编寄语

努力工作，拼命玩！

玛娜

1. 最近参加了一次天下聚会，这也是我第一次面对面地与这么多名玩家交流。虽然整个过程都忙乱得顾不上观看比赛(－_－b)，不过聚会的过程仍然非常开心，不仅仅是读者们的热情令我感到无比荣幸，更因为看到这么多玩家为了一个共同的爱好而聚到一起。另外，真心感谢大家对小编们寄予的厚爱，有了你们，我们真的很幸福。

2. 最近抽出了几天时间休了个年假，到外地尽情地旅游放松了一次，由于没有带电脑所以几乎与一切网络通讯工具绝缘，当然，在享受清静的同时也带来了无数恶果。第一天回到编辑部上班刚打开通讯软件，如潮般的信息就淹没了我，光是处理这些信息就花了几乎一个下午的时间，休假的代价真的很惨重(T_T)……

本期个人签名

欠下的总是要还的，特别是工作……

胜负师

Ⅰ半夜十二点开始折腾，早上六点出发去医院，到了中午又困又饿，实在撑不住了，去医院食堂吃了点儿东西，回来却被告知"胜子降临"，这就算错过了。于是感叹这世界真是瞬息万变啊！这倒来了灵感，给儿子取名"瞬息"(同音不同字)，也省得去网上征名或找取名公司了，不管好不好听，自己取的名字总觉得靠谱些。

Ⅱ在levelup上看到有位网友说自己快"奔3"了，玩游戏时遭到母亲的数落，发贴问大家的年纪以及游戏状况。大龄玩家其实也不用为此苦恼，只要让家人明白玩游戏是种人畜无害的爱好，只要自己不是太沉迷，一切都好说，至少家里人知道你在哪里吧，无论是父母还是妻子都能放心。



▲执子之手，伴子成长！我能想到最幸福的事，就是让你看着我慢慢变老。

Ⅲ有读者反应打不穿《东东不死传说》，生化男的回血技太赖皮了。其实只要选魔术师，先用↓←重拳把人打浮空，再连出↓→↓→重拳，就能打出无限连，极其简单，甚至有点无聊，不过这样就保证能看到通关后的花絮了。(注：拆汽车时不要用这招，不然卡到死！)

本期个人签名

家庭是父亲的王国，母亲的世界，儿童的乐园。——爱默生

ACE飞行员

◆恐怖的蟑螂药

昨天在家里使用了一种灭蟑螂药，结果完全没用，令人极度失望。我非常怀念几年前在老家使用过的一种名为"枪X"的灭蟑螂片，那效果如同使用了核弹一般。只要点上几块，把密闭的家里薰上2小时，你会发现大大小小不同生命周期不同品种的蟑螂像受到邪教教主召唤一般，统一向着燃烧点集结，然后六脚朝天逐个死去。在那次战斗中我粗略统计了一下，杀死了上百只蟑螂，更难得的是它们全部死在一个区域，打扫起来极其方便。

◆如此狙击

为了重温《使命召唤4 现代战争》那段经典的狙击战，前几日我又将游戏塞入PS3中。正当我面对匪首扎科夫时，女友非要玩一下。"狙击需要对距离，风向，甚至是温度和湿度进行判断。你只有一次机会，一次机会……游戏画面中的红旗你看见没有，就是那个车头的小红旗？你一定要根据红旗的摆动判断风向，预测子弹飞行的轨道……"我认认真真地为女友讲解着本关的要点。话音未落只听一声枪响，子弹毫不犹豫的击中了扎科夫。对此我只能说：这都是幻觉，吓不倒我的。

本期个人签名

跳出三界外，不在五行中。

多边形

○《飞屋环游记》终于在国内上映了，不过因为某些原因，本片在国内只有3D版放映，实在是遗憾。因为国内配备的3D眼镜不仅质量差，而且还号称"造价700元"(看到网上有些朋友不小心弄坏了，下场很悲剧)，进场还要交100元押金，本身就戴近视眼镜的同学就戴上去后夹得脑袋疼，而且对观影效果也有影响。我在美国看的时候，虽然那眼镜也不咋地，但起码不要押金，弄坏了也没人逼着你掏700元赔偿，戴上去也不会夹得脑袋疼，最重要的是还有普通版可以选择观看。当然，影片本身是无可挑剔的棒，极力推荐给大家。

△我个人认为，皮克斯的动画，无论是创意还是技术都已经超越了这个时代，相比之下其他的动画仅仅是一些好看的搞笑的动画片而已，深度上远不及皮克斯的作品。此生能欣赏到皮克斯的动画作品，实在是我们这一代人的幸事。(看电影的时候遇到一件事，这里放不下，麻烦大家移步去我的博客看吧……)

□"TGS 2009梦想之旅"的报名表一天比一天来得多，各行各业的都有，从学生到打工仔到自营业主，看来TGS的吸引力还是蛮大的。不过依然有一些朋友不是忘了贴活动印花就是忘了填写部分关键资料。本期杂志继续刊登报名表，请大家在填写的时候一定要细心一些，别太激动了。另外，活动印花是一整个长条，而不是只有那四个字的小方块，大家就别费心思挖空那一块了……

×Video Games Live中国首演的各项工作正在紧密进行中，在此特地提醒大家别忘了翻阅本期杂志的VGL专题，并按照专题后介绍的办法参加有奖问答，从8月15日起至8月31日在官方网站上每天都有免费演出票等着送给大家，拼搏人品的机会就在此时了！

本期个人签名

冲动不是魔鬼，那是真实的自己。

纱迦

★从老家休整7天后归来，感觉工作效率大增。今年气候颇为反常，一向有火炉之称的老家凉爽如秋，半夜曾数次被冻醒(还是在未开空调的情况下)。老家的小吃依旧可口，不过今年流行的是油焖大虾，吃得爽死了。另外街上多了无数山寨汉堡店，实在让我惊诧不已。

★总算看了IMAX电影，也明白了原来IMAX就是IMAGE MAX的缩写，就好像3G是3rd GENERATION的缩写一样，并不是什么高深科技词汇的缩写。初看IMAX电影，感觉就和头次看高清是一个道理。听说东莞的IMAX是全亚洲最大的，一定要有机会去看上一次。另外感叹一下：家乡的电影票真是便宜啊……



★为了成为中国第一成就达人，一位友人费尽心思，总算找到了一个德国游戏BT下载站。一想到大量的成就分开算的德文游戏，我那位友人真是心花怒放啊！结果过了几天我问他，你的游戏下得如何了？他破口大骂道："德国人真没素质，完全没种子啊！"

本期个人签名

60块钱看IMAX版《变形金刚》加3D《冰河世纪3》，赢了！

本期读者语录 葫芦岛 李典：《东东不死传说》很让人惊喜，很惊喜游戏的内容，也很佩服作者的毅力，希望光盘更关注国内同人作品~（纱迦回复：敬请期待下一个作品！）



▲这是一张现实中的唐人街实景图，并非由玩具构成的场景，不过要拍摄出这样的照片，对摄影师的技术要求相当高，是不是很神奇呢？

★截稿前利用晚上的空余时间将《哈利波特》前五部电影回顾了一遍，截稿后便马不停蹄地去看了《哈利波特与混血王子》。虽然这次的叙事风格和之前的作品有较大区别，让身边很多看过之前系列电影的朋友大呼"没劲"，不过个人觉得电影还是很好地还原了原作中将每一个细节体现在后期剧情的奇妙手法，据说明年将是电影的最后一部，而且会分上下两集放映，在这之前将小说原作再看一遍似乎也是个不错的想法（握拳坚定状）！

☆不知道最近老天爷是不是在和大家开玩笑，本来才在上期寄语里写了"台风过境"，这两个星期编辑部所在地又相继受到了热带风暴"天鹅"和台风"莫拉菲"的双重洗礼，俨然已经成为了自己来编辑部爆发恶劣天气最频繁的时间段 -_-b

★由于目前宿舍条件有限，所以为了省事干脆把平时用来炖汤的砂锅直接当炒菜的炒锅来用，目前除了锅子的深度稍微有点不适应外，用这种另类方法作出的菜味道反而还更好了（笑）。当然晴天在这里并不是要提倡大家"独辟蹊径"，毕竟用真正的炒锅操作起来才会更方便一点，不过最后要感谢一下老爸倒是真的，每次都很认真地在电话里传授自己做菜秘籍，而从多次的实践来看，自己还是很有烹饪天赋的！



本期个人签名

一起经历过才会成长。



◆《飞屋环游记》的确是皮克斯近年来最好的作品，温馨感人，轻松愉快，特别是影片开场那一段只有音乐＋影像但没有对白的"似水年华"，确实是让人眼眶湿润。女友一直都说，其他的动画片与皮克斯的动画片相比，"根本就不是一个层面上的"。我想，通过这两年的《WALL·E》以及《飞屋》皮克斯更是与对手们拉开了距离。另外，有点意外是的，我家的狗居然是电影里最凶的那只的……MINI版，回家之后再看我家那只小狗，越看越好笑。

◆不过我一直都认为，《玩具总动员2》是迄今为止皮克斯最好的一部动画，同意的举手！

◆最近一直在看的一部新美剧——《13号仓库》，追了5集，已经有"看不下去"的感觉了，比较乏味，虽然人员配置和《危机边缘》如出一辙，不过剧情和演员的表演的确是要差点儿，看样子这类科幻轻喜剧还真不容易讨人喜欢。

◆【学车记】通过了桩考，但过得有点惊险，算是保持了我上次理论考试"90分万岁"的"优良传统"：第一把，因为不熟悉考试车，在移车的时候距离没算好，车出线了，不合格——从车上下来，心里暗暗在想"难道但凡是与考试沾边的东西都与我八字不合么？"（顿时脑海中浮现出很多学生时代的画面……）但又一想这不就是开个车考个试么，要说有点压力，罚点球时压力比这大多了我也从来没罚丢过，再来！第二把顺利通过……出来之后教练说，一般第二把通过的几率是很小的，我当时以为你肯定过不了了……接下来就是进入下一步，"9选3"——还是不能踩油门。

本期个人签名

"《胖公主》不好玩，我给你20！"——我不得不接受胜负师的郑重推荐。



★上期截稿后去电影院看了3D版的《冰河世纪3》，结果……真是失望到极点啊！其实这是俺第一次去电影院里看3D电影，之前陆陆续续在游乐场里看过几次，最震撼的自然是在环球影城看的那几场，欢乐谷的也还可以。没想到电影院里的效果差成那样……3D效果不明显、画面偏暗不说，那副破眼镜夹得那叫一个疼啊！到后来干脆把眼镜取下来用手托着看了。从电影院出来后，跟LP说脑袋疼，结果没有得到同情，还被取笑："谁让你长那么大的头呢……"

★由于《冰河世纪3》的悲惨遭遇，本来很期待的《飞屋环游记》决定不去电影院看了，那不是把好片子给糟蹋了吗？记得以前买过一套《特工小子3D》的DVD，带一副红蓝眼镜，感觉这种原始技术都比那所谓的偏光眼镜强啊，至少戴着舒服。看来现在的技术还是不适合全程3D，部分有特别需要的片段戴上眼镜感受一下就可以了，不管用的哪种技术，持续3D半小时以上都有些吃不消啊！

本期个人签名

Need for Speed！



●《怪物猎人3》成了生活的核心部分，每天除了吃饭、睡觉之外，全部时间都在玩或写相关的东西。开荒新怪物是最精彩的部分，在它们第一次倒下的瞬间总有一种兴奋的感觉，接着看看左上角的计时盘，任务时间大多超过半小时，然而与怪物对战的过程丝毫不显得拖沓……时间飞逝啊，游戏累计时间超过80小时，相信各位拿到书的时候已经超过150小时了。

●还是《怪物猎人3》。很多人都一边批评着Wii的画面不好，一边盼望掌机版的新作。抱着这种矛盾的态度，让人很难与其真正地对游戏本身进行讨论。

●最近吃饭的时候，和其他小编们闲聊，总会说到房子、车子的事情，对于自己来说，这些都还很遥远的东西，一是资金问题，二是房子、车子这种基本上购买了就是代表要"定居"下来的东西，要想购入是需要做好充分的心理准备的，和结婚这个事儿差不多难缠。还是拿起手柄玩《怪物猎人3》比较实际。但是相比之下《怪物猎人3》简直太微不足道了。

本期个人签名

在能继续生活下去之后，再想如何让自己的生活更加丰富。



【天下聚会】上期截稿之后与anubis、十六夜等人参加了一次天下聚会。与多边形和ACE飞行员不同，我们几个人是以"宋兵甲乙丙丁"的身分参与活动的。尽管平日在编辑部里见惯了众人联机对战，但却从来没有看到过数十人一同玩游戏的壮观场面。作为一名玩家，能够感受玩家聚会的热闹气氛就是最大的满足。可惜的是，由于我们几个人在聚会当天的任务是充当杂役和保安，所以没有带上掌机与大家一同游戏。

本期个人签名

天下聚会，聚会天下！



★上期杂志截稿后回了趟家乡，体验了一把仅有5天的短暂暑假生活，感受可以用一个词来只形容——惬意！虽然行程有些忙碌，但是见到那些还在念书的同学，自己还是找回了一点学生时代的感觉。这里只想对所有仍然在享受暑假的读者说，珍惜剩下的这一个月不到的时间吧！

★《MH3》出色的网络联机环境彻底打消了我之前的担心，游戏一出便和雷电等其他小编一起踏上了新的狩猎生活。目前小九的HR等级为34（每日更新中……），正向着究极的猎人之路而不断努力，大家一起加油！

★《漫无止境的八月》是"《凉宫春日》系列"轻小说里面自己最满意的故事之一，但京都非要把动画搞成这样，我也真无语了。今年夏天，对于所有团长大人的支持者来说，都是一个漫无止境的噩梦……Orz

本期个人签名

户松遥一句标准的方言版"肚子饿了"萌得我拍手叫绝，听了一百遍直接被洗脑了……

本期读者语录 Email 样：不知不觉已经是高三了，明年就要高考了，看了这么久的UCG，为什么……为什么只有今年才可以跟小编们一起去TGS啊～那么……明年还会有吗？

（纱迦回复：明年有没有，得看今年的情况，所以请大家踊跃报名吧！）

天下聚会





能够走出编辑部，走到读者和玩家身边去了解大家的游戏心声是UCG小编的一大心愿。从今年开始，UCG小编加大了走近读者和玩家的步伐。通过"天下聚会"一系列活动，到目前为止，先后已经有5位小编，数次来到了各地"天下聚会"现场，与大家见面交流。每次看到热情的玩家，总能让我们想起了作为玩家的那份快乐和执着，同时也提醒我们应该更加认真的工作来为读者服务。

聚会报名，请访问：http://juhui.levelup.cn

200人突破！ 莱仕达™ 深圳暑期天下聚会实况报道



■本次聚会玩家年龄层跨越极大，最小的不到10岁，年纪最大的老大爷居然已过60。

今年的深圳"天下聚会"于8月1日在华强数码世界4楼隆重举行了。在各方面努力配合下，本次聚会人数创下了历届深圳聚会的新高，参加人数突破了200人！说到这里还要再次感谢各位玩家和读者的热烈捧场，真的让各位UCG小编有受宠若惊的感觉。本次聚会得到了知名游戏周边厂商莱仕达的大力支持，华强数码世界也为本次聚会免费提供了场地和户外宣传，保证了聚会能够顺利的进行。

10点半本次深圳聚会正式开始，上次因为要事没能参加聚会的多边形这次肯定是不能再放过他了。所以一开始，主持人就安排了多边形上台和大家说几句。令到场玩家没有想到的是，多哥这次竟然爆发了，真情流露的他居然在台上滔滔不绝的讲了足足有20多分钟。多哥讲话完毕后便迎来了深圳联盟热血男儿的一首抒情歌曲，这几乎成为每次深圳聚会的保留节目。由于平时没有条件接触，所以会场上这台PS3版的《吉他英雄 世界巡演》音乐套装成为了本次聚会中玩家最受欢迎的一个项目。一直到聚会结束都有大量玩家聚集在它旁，大家被吉他和架子鼓为音乐游戏带来的乐趣深深吸引住了。现场大家弹奏最多的乐曲就是永远的流行乐之王Michael Jackson的Beat It，有爱的玩家甚至还拿起了麦克风跟着唱起来，各位玩家有机会一定要试一试哦。





▶多边形和玛娜在聚会现场再次感受到了玩家的热情。

我们将Wii接到了42寸的液晶电视上供到场玩家试玩《怪物猎人3 tri》。惟一美中不足的是，由于是昨晚才拿到的游戏，所以华丽的装备和新怪物未能和玩家见面。许多玩家都尝到了被强悍怪物虐待的滋味。

在各种次世代游戏体验的同时，莱仕达在会场内举办了产品周边体验，不少玩家也在现场体验了这些产品，其中试玩莱仕达手柄和赛车方向盘的玩家最多，大家都被《PES 2009》吸引住了，同时也为下午的比赛做着热身准备。

聚会到了下午1点半左右，神秘嘉宾的出席让整个聚会现场温度骤然升高。UCG的小编玛娜是第一次来到天下聚会，因为组织者事先都没有完全公开神秘嘉宾的身份，所以当主持人宣布玛娜的到来时，不少玩家还不敢相信这个事实。玛娜非常认真的从手袋中拿出了已经准备好的明信片来到签到台前给众多读者签名。

深圳聚会下午的一个重点内容就是游戏比赛。除了莱仕达提供的PC版《PES 2009》最受欢迎外，《高达对高达》、《马车》等成为掌机玩家比赛项目。这次我们很重视决赛，《PES 2009》来到决赛阶段直接被接到大投影上，聚会组织者自发的组成了一个4人评球团，并且还自封为"讲波佬"，对决赛阶段的每场比赛进行激情讲解，场面非常热烈，大家的笑声和欢呼声不断从比赛现场传出来，场面令人难忘。而PSP部分的决赛则被接到了42寸大液晶上进行，每组30多名比赛玩家和大量围观群众将电视围得水泄不通，场面也是相当热闹。

直到下午5点，各项比赛逐一结束。这时大家围在了大投影前，莱仕达公司领导以及UCG小编们分别为比赛获奖选手颁发奖品。能赢得奖品自然是欢乐开怀，不过希望没能如愿的玩家也不要沮丧，因为天下聚会还会举行，今后的欢聚和获奖的机会多得是。临走之前，众多玩家来到大背景布前来拍一张全家福吧，为了能挤进镜头有不少玩家甚至直接卧倒，让整个场面又充满了欢笑。下次天下聚会，希望那些还没有走进我们镜头的玩家也加入进来吧。不必拘束，天下聚会是属于每一位玩家的聚会，让我下次再聚吧。



■莱仕达公司领导为《PES 2009》比赛冠军选手颁发沉甸甸的方向盘

非常时刻

在历届深圳天下聚会中，由于一直围绕着TVgame和掌机来进行，所以动漫元素一直不是聚会的主流，Cosplay表演更是从来没有出现在任何一次聚会中，而两位Cosplay志愿者的到来为本次聚会增添了不少惊喜。8月1日中午1点左右，这时玩家们正在报名各项比赛活动，《苍翼默示录》的Jin和Litchi突然出现在聚会现场，造成了一阵骚动。然后80%报名比赛的玩家纷纷放下了手中的掌机，转而拿出了相机开始了拍照。大家的眼球被两位Cosplayer深深的吸引住了，此刻早以及把游戏抛到了脑后，剩下来的就是疯狂的拍照。两位Cosplayer也非常敬业的完成了各种POSE。在此感谢小菲二人组合，他们的到来为本次聚会平添了不少欢乐。希望在下次深圳聚会中还能见到他们的身影。



■小菲的到来算是给本次聚会最意外的礼物了。

焦点聚会 天下聚会 莱仕达·北京 怪物猎人祭09

时间： 9月初

地点： 北京中关村鼎好商城地下二层（2期）游戏体验区

简介： 继承去年北京怪物猎人祭08的光辉，今年我们将迎来更加丰富的活动。本次聚会围绕《怪物猎人3 tri》和PC版《怪物猎人 边境Online》体验和比赛展开，同时还将带来莱仕达系列游戏周边产品。聚会详细安排请登陆http://juhui.levelup.cn

报名QQ： 645513896（方糖）　**报名电话：** 13810164673

本次聚会由北京深蓝佳业协办

铁拳制作人前来助阵 城市英雄 WWW.CSYX.COM.CN 铁拳6 3on3 全国争霸赛总决赛报道

[文：C']

2009 年 7 月 26 日是“城市英雄”铁拳 6 3on3 全国争霸赛总决赛的决赛日。可以说今年的 7 月是属于铁匠们的 7 月。

这是一个令无数铁拳 FANS 振奋的日子。来自全国各地的铁拳高手们历经 3 个月残酷而又漫长的比赛，最终站在这个神圣的舞台上——广州天河城六楼的“城市英雄”动漫游戏体验中心。听说为了这次比赛，主办方还请来了国内知名动漫游戏开发商华立科技市场部经理朱云杰先生以及《游戏机实用技术》的 ACE 飞行员和多边形。更有从日本远道而来的《铁拳 6》总设计师之一的原田胜弘先生、铁拳推广宣传负责人植野朝子女士、南梦宫海外销售部曹飞。本次比赛的冠军更有 10000 元现金的丰厚大奖和由日本 NAMCO 公司提供的限量礼品。

怎么样？光是听到这些表演嘉宾名单和奖项设置，相信大家都已经垂涎三尺了。闲话少说，我们快点到决赛现场看看吧。比赛于下午 2 点正式开始。可上午 11 点多，位于广州天河城六楼的城市英雄动漫游戏体验中心(简称城市英雄)，已经是人山人海了。跑腿记者费了九牛二虎之力才钻进活动区域。



▲当时选手们正在签到领取号码牌和礼品，已签到的玩家在一旁热身。

离比赛还有数个小时，现场已经闻到浓浓的火药味儿了。铁匠们的斗气笼罩着现场，跑腿记者正试图摆脱这种压抑的气氛，惊喜地发现《游戏机实用技术》小编 ACE飞行员以及在国内拥有超高人气的多边形。这么好的机会，身为游戏玩家的我怎能错过呢。两位前辈很爽快地答应了合影的请求。

“真庆幸自己来得早，反正还没开始。到后台去看看吧，或许有意外的收获。”抱着这样的心态，本小人物开始到处寻觅。皇天不负有心人，最终连在后台准备的礼仪 MM 和女主持也没能逃出我的镜头。就在记者跑腿在后台到处涉猎的时候，时间悄悄的逝去。只听到店内广播：“请所有比赛选手来到我们中心舞台前……准备开始……”，这时我才赶紧溜去舞台前。主持人致辞后，接着就是《铁拳 6》的 Cosplay 表演，台上精彩绝伦，台下掌声不断。



▶只有参加《斗剧》和本次决赛冠军才有的钢牌。



▲现场大舞台的Cosplay表演非常有铁拳的味道，只有你到场才能深刻的感受到这一点。



▲这位胡子大叔就是《铁拳》1到6代的的总设计师原田胜弘先生。

精彩的 Cosplay 节目过后就是参赛选手的抽签仪式了，现场不仅有来自广东本地、湖南、湖北、四川、江西等全国各地的选手。另外还有来自法国的 PHILILE，韩国的朴在赫，美国的蔡明凯(中文名) 等外籍选手参赛。不久前在上海举办的斗剧 09《铁拳 6 BR》项目中国预选赛冠军队伍南京代表队也被邀请参加本次比赛。事不宜迟，让我们赶快去看看激动人心的《铁拳 6》比赛吧！经过了将近三小时的比赛，我们 8 强的队伍已经出炉了。

8 强赛刚开始，便把现场的气氛带到最 High。不止台上的斗争激烈，台下的亲友团也互不示弱，纷纷举起了自己地区的牌子并卖力呐喊着。“广州加油！”在现场气氛的带动下，跑腿记者也忍不住加入呐喊助威的行列。冠亚军最终决赛前，为了缓和一下现场的气氛。主办方特意安排了嘉宾互动环节。现场的选手和观众有机会对 UCG 杂志小编和《铁拳 6》总设计师的原田胜弘先生发表提问。



▲原田胜弘先生为取得冠军的南京新NTL队颁发奖状和1万元现金，真是羡煞旁人。

提问玩家A：“我从二代开始就在玩《铁拳》，《铁拳6》\铁拳系列的剧情是围绕三岛集团的复仇展开？还是友情与爱情之间的故事？

原田：“铁拳的剧情不是单单说的是三岛集团或者是个人的复仇。它（铁拳）里面有很多利益集团。每个集团都为了自己的目的在战斗者，当然集团之间的较量，少不了友情和爱情，这些要素让铁拳的故事更加生动。”



▲国内知名动漫游戏开发商华立科技市场部经理朱云杰先生为亚军队伍颁奖。

提问玩家B：“在日本，《铁拳》的街机都能够联网。玩家可以相互看到所有选手的信息和资料，还可以在线购买道具。这种模式会引进中国么？

原田：“这种模式在技术层面上说是完全没有问题的。关键在于大陆相关政策上的配合以及社会各界的支持。”



▲ACE飞行员和多边形上台为季军队伍颁奖，并合影留言。

提问玩家C：“铁拳里的角色个个身怀绝技，武功了得。想必原田先生也对功夫有一定的了解。请问原田先生最拿手的招式是什么？”

原田：“我本人并不会功夫（笑）。我最欣赏的就是三岛平八的招式，这个角色也是我的得意之作。”

提问环节结束后，决赛正式开始。花落谁家，大家要拭目以待，又一场紧张激烈的杀戮要开始啦！

半小时过去了，城市英雄铁拳 6 全国争霸赛决赛的所有奖项均已决出，分别是：

冠军是来自南京的新NTL队（蒋勋、关松超、付斌）

亚军是自成都的铁拳无爱队（王钊、李强伟、陈杰）

季军是来自武汉汉口的灵魂痞子队（樊微、高峰、程晶）

殿军是来自长沙的Anger of zeus (2) 队（冯凯、张吉、黄坚）

第五名是来自湖南的株洲1队（艾生来、张远明、周俊）

第六名是来自汉口的JKD的手下队（董蓬华、张念、陈俊）

第七名是来自南昌的YTL队（杨军、梁川、涂文峰）

第八名是来自广州公开赛的怒团山队（海因、梁洛、高山）

比赛结束后，选手们都纷纷向自己的偶像原田先生要签名。大师自然是义不容辞了，现场再度掀起小高潮。原田胜弘先生陪选手们到最后。此次城市英雄铁拳 6 全国争霸赛决赛圆满落幕了。请大家以后继续支持和关注《铁拳》，支持“城市英雄”。谢谢大家收看，这是由 UCG 记者跑腿为大家带来的报道。



《游戏机实用技术》为本次比赛惟一合作媒体

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年8月7日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

看到本期发售表时，很多读者应该都在酣战8月1日发售的《怪物猎人3 tri》了吧。如果找不到联机的同伴，8月6日发售的几款作品相信也能让大家找到喜欢的类型。而8月中旬的游戏市场有一段小小的低潮期，各位就借这段时间好好补习一下啦！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
13日	S.Y.K. 新说西游记	S.Y.K.－新说西游记－	Idea Factory	文字冒险	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
20日	月姬格斗 Actress Again	Melty Blood：Actress Again	ECOLE	格斗	日版
20日	L2 Love×LOOP	L2 Love×LOOP	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	地狱少女 零缘	地狱少女 零缘	COMPILE HEART	文字冒险	日版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
2009年10月					
1日	扫除战队 清洁管理人H	お扫除战队くりーんきーぱーH	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	绯色的欠片 新玉依姬传承	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	在遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
10日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
29日	鹡鸰女神 来自未来的礼物	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	强袭魔女	文字冒险	秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险
年内	Little Buster 修正版	文字冒险			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
20日	神隐	おおかみかくし	Konami	文字冒险	日版
27日	灵魂能力 毁灭宿命	Soul Calibur：Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	天诛3 携带版	天诛 参 ポータボル	FromSoftware	动作	日版
2009年9月					
3日	侍道2 携带版	侍道2 ポータボル	Spike	动作	美版
3日	山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件	山村美纱悬疑サスペンス 京都鞍马山庄杀人事件	MMV	文字冒险	日版
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
17日	秋之回忆5 encore	メモリーズオフ 5 encore	5pb.	文字冒险	日版
17日	秋之回忆 从今以后 again	メモリーズオフ それから again	5pb.	文字冒险	日版
17日	太阁立志传V	太阁立志传V	Koei	策略	日版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
17日	实况力量职业棒球 便携版4	实况パワフルプロ野球 ポータブル4	Konami	体育	日版
17日	家庭教师杀手Reborn！ 战斗竞技场2 精神爆发	家庭教师ヒットマンREBORN！ バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	格斗	日版
17日	真・三国无双5 特别版	真・三国无双5 Special	Koei	动作	日版
17日	侦探神宫寺三郎 灰与钻石	探偵神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	文字冒险	日版
17日	雨格子之馆 便携版	雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难	日本一	文字冒险	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
25日	杰克和达斯特 失落的边境	Jak and Daxter：The Lost Frontier	SCE	动作	欧版
29日	机车风暴 极地先锋	MotorStorm Arctic Edge	SCE	竞速	美版
2009年10月					
1日	GT赛车 PSP	Gran Tusrimo PSP	SCE	竞速	美版
1日	胜利赛马7 2009	Winning Post 7 2009	Koei	模拟经营	日版
1日	超时空要塞 终极边境	マクロス アルティメット フロンティア	NBGI	动作	日版
1日	大众的爽快	みんなのスッキリ	SCE	动作	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	NBA 2K10	NBA 2K10	2K Sports	体育	美版
8日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	日版
15日	钢之炼金术师 托付背后之人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	Square Enix	文字冒险	日版
15日	不死骑士团	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版
22日	在遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
29日	剑斗士 角斗开始	剑斗士 グラディエータービギンズ	ACQUIRE	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	铁拳6	Tokken 6	NBGI	格斗	日版
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
12月17日	女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	12月24日	幸运星 网络偶像大师	文字冒险
秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	秋	武装机甲	策略角色扮演动作
冬	噗呦噗呦7	益智	年内	纸箱战机	角色扮演
年内	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	年内	死神在背后	角色扮演

08.18 德军总部

多机种 主视角射击 ■Activision ■对应机种为PS3、X360 推荐度 B



本作是经典主视角射击游戏系列的最新作，游戏的开发小组Raven Software曾经负责开发过《雷神之锤4》，这次的《德军总部》次时代版的目标是回归系列的原始风格：火爆的战斗、隐藏的财宝和一条吸引人的故事线。游戏发生在第二次世界大战时期的纳粹后防线内，玩家将使用当时的武器，游戏进行一段时间之后，主角发现纳粹更深层的秘密——"黑日"计划，并且取得了超能力，可以自由在现实和影之世界之间穿梭。喜欢二战和科幻主题的玩家不容错过这款主视角射击游戏大作。

08.20 月姬格斗 Actress Again

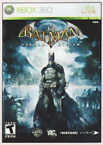
PS2 格斗 ■ECOLE ■无对应周边 推荐度 C



凡是熟悉Type-Moon作品的人，没有不知道《月姬》的。系列第二次登陆PS2平台，家用机版的各位FANS将再次得以体验大幅进化的《月姬格斗》。游戏为去年上市的街机版最新作的移植，在保留前者要素的同时还加入了两仪式（《空之境界》）等多名人气极高的新角色。集结了Type-Moon旗下众多经典人物的本作世界观非常独特，游戏的格斗部分和《罪恶装备》系列类似，画面虽不算华丽，但玩起来也绝对爽快。总之，游戏的FANS向明显，有爱的玩家务必要尝试一下！

08.25 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

多机种 动作 ■Eidos ■对应机种为PS3、X360 推荐度 B



"《蝙蝠侠》系列"电影新三部曲再一次唤醒了全球的蝙蝠侠热潮。本作会讲述蝙蝠侠与占领了阿克汉姆疯人院的小丑之间的战斗。除了小丑之外，玩家还会遇到各种经典的反派角色。蝙蝠侠的战斗能力当然不能小觑，各种道具的使用也是他的强项，但是仅仅通过战斗是无法让蝙蝠侠单枪匹马完成使命的，游戏中也发挥出了蝙蝠侠高超的侦察能力，潜行也是一个重要要素，秘密跟随敌人的守卫前行，就能救出更多无辜的人。通过侦查和战斗在疯人院所在的整个小岛上进行冒险，最终摧毁恶棍们的阴谋。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
18日	德军总部	Wolfenstein	Activision	主视角射击	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
3日	机动战士高达战记 U.C.0081	机动战士ガンダム战记 U.C.0081	NBGI	动作	日版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
10日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
17日	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 アヴァロンの谜	Aquaplus	策略角色扮演	日版
17日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17日	魔界战记3 拉兹贝莉尔篇	魔界战记ディスガイア3 ラズベリル篇はじめました	日本一	策略角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	忍者龙剑传Σ2	NINJA GAIDEN Σ2	Tecmo	动作	日版
1日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真·三国无双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	港版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
20日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视角射击	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	Capcom	动作	日版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas 瑞奇与叮当 未来 2	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
20日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	最终幻想 X III	角色扮演	年内	分裂细胞 断罪	动作
冬	永恒的尽头	角色扮演	年内	量子论	动作射击
年内	丧尸围城 2	动作冒险	年内	龙珠 猛烈冲击	动作
年内	瑞奇与叮当 未来 2	动作	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演
年内	纯白相册	文字冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
27日	七日死游戏 目	ナナシ ノ ゲエム 目	Square Enix	文字冒险	日版
27日	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	策略角色扮演	日版
2009年9月					
3日	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	スローンとマクヘールの谜の物语2	LEVEL-5	文字冒险	日版
3日	Love Plus	Love Plus	Konami	文字冒险	日版
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
8日	真·女神转生 奇幻之旅	真·女神转生 奇幻之旅 STRANGE JOURNEY	Atlus	角色扮演	日版
10日	钢铁大师	アイアンマスター	Genterprise	策略角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	偶像大师 深情之星	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	模拟育成	日版
17日	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
17日	狼与香辛料 跨越大海的风	狼と香辛料 海を渡る风	ASCII Media Works	文字冒险	日版
17日	金田一少年的事件簿 恶魔的杀人航海	金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海	Creative Core	文字冒险	日版
15日	涂鸦王子	Scribblenauts	Warner Bros.	解谜	美版
24日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する!	Russell	文字冒险	日版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	角色扮演	日版
2009年10月					
1日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
2009年11月					
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	年内	第二国度	角色扮演
年内	超级大战争DS2	策略			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
13日	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	文字冒险	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
24日	银河战士三部曲	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	主视角射击	美版
27日	大圣王	大圣王	Star-Fish	射击	日版
27日	滚滚水银球	Tama Run	Ignition	益智	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3日	国王物语	王样物语	MMV	角色扮演	日版
3日	贪吃鬼	たべモン	NBGI	动作	日版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	永恒蔚蓝 海的呼唤	FOREVERBLUE 海の呼び声	Nintendo	动作冒险	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
2009年10月					
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	NBGI	策略	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
夏	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	动作角色扮演	年内	星之卡比	动作
11月	火影忍者 疾风传 龙刃记	动作	11月	战国无双3	动作
冬	新超级马里奥兄弟Wii	动作	冬	圣恩传说	角色扮演
冬	噗呦噗呦7	益智	年内	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
18日	德军总部	Wolfenstein	Activision	主视角射击	美版
19日	暗影恐惧	Shadow Complex	Microsoft	动作射击	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
25日	第8区	Section 8	SouthPeak Games	主视角射击	美版
27日	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	D3 Publisher	模拟育成	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	光环3 天降神兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真·三国无双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
1日	交叉利刃 冲刺	クロスエッジ ダッシュ	COMPILE HEART	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	Capcom	动作	日版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
20日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	永恒的尽头	角色扮演	年内	九十九夜 II	动作
冬	马克斯·佩恩3	动作射击	年内	龙珠 猛烈冲击	动作
年内	丧尸围城2	动作冒险	年内	分裂细胞 断罪	动作

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想
品游人生活

朋友，是一个人的生活中不能缺失的一部分。游戏中角色之间的友情也总是很容易感染我们。本期“游话好好说”的主题就是“游戏中的友情”。

论坛讨论地址：
http://bbs.levelup.cn/showtopic-841986.aspx



读编交流 游话好好说

燃烧的友情



雷电

《潜龙谍影》中的 Solid Snake 和 Otacon

前者是基因战士，后者是日本宅男科学家。在影子摩西岛初次相见，Otacon 这个发明出 Metal Gear 的男人吓得尿了裤子，而后一次次帮助 Snake，是 Snake 最坚强的后盾，成为了同生死的挚友。当最后因为基因问题即将加速老化死去的 Snake 说出“再见”并准备远行之时，Otacon 原意陪伴他左右，做他生命存在过的见证人，这样随的友情在经历过十年(游戏系列发售时间)的沉淀之后，让所有《MGS》的 fans 永记。

朋友，是我们生命存在过的见证人。

死亡是蓝色的

“《高达对战》系列”中的基拉·大和阿斯兰·萨拉

曾经的挚友，因为命运的戏弄走向了两个对立的阵营，各自坚持着自己的正义，自己的道路，终于有一天，两个聪明的孩子经过一系列的事情动摇了自己曾经的决心，携起手来，用两个人的意志来创造一片新的天空。“因为身边的人被杀而去杀别人，对方亦然，那么这种仇恨的死亡螺旋要到什么时候才能停止呢？”珍视现在的美好生活，珍视和平，珍视身边的每一个人，这样的话，我们也许会生活得更好……

天生就拉风！

《逆转裁判》中的御剑怜侍和成步堂龙一

从小学最初的结识开始，相互信任着对方，御剑因此使成步堂有了成为律师的念头。多年后法庭上重会，唇枪舌战，但是始终流淌着一份浓浓的友情，御剑因为成步堂的影响而逐渐改变了自己对检察官这个职业的认识。之后御剑陷入了谋杀事件，成步堂不顾外界的压力，毅然决定为御剑出庭辩护，并告发了魔鬼检事狩魔豪。在之后的案件中，二人第一次合作，抛开自己职业的立场，为事件的真相而共同努力，顶着外界难以想象的巨大压力找出了真凶——警察局长严徒海慈。御剑离开后，成步堂继续做着律师，等待着御剑的归来，当御剑归来时，二人再度在法庭上相遇，这一次，成步堂为了追求真相，和御剑一同努力，最终认定自己的委托人有罪，失掉了不败记录，但是同时得到了更为珍贵的友谊。之后成步堂意外受伤，御剑千里迢迢从国外赶回，并想尽一切办法代替成步堂出庭辩护，这便是两人友谊的最好写照了。这一份友谊，足以让逆转 FANS 感动了！

djw505505

《生化危机》中的克里斯和吉尔

孤男寡女，10 多年了，从一起做 STARTS 再到一起干 BSAA，从洋馆到俄罗斯安布雷拉，到斯宾塞古堡，再到非洲，一起跑遍全球，有出生入死，有生离死别，但身为日本游戏人物，人家就硬是没俗套的谈上恋爱，就是一如既往万年不变的朋友，这是多么牢固的友情啊！

wangyiwea

《GTA IV》中的 Niko 和 Little Jacob

LJ 算是 Niko 除了 Roman 之外的惟一好友，也是除了 Roman 之外惟一一个跟 Niko 走到最后的朋友。当 Dimitri 想要做掉 Niko 的时候，LJ 亲自为 Niko 保驾护航，当 Elizabeta 让 Niko 去抢毒品的时候也是 LJ 亲自接应 Niko，在游戏最后的任务中，也是他为 Niko 做了复仇的准备，车、直升机、消息等等。最让我感动的是又一次跟 LJ 去吃饭，途中他们两个人对话时 Niko 让 LJ 戒烟而 LJ 说他戒不了，并且很严肃地让 Niko 别去碰那种东西。试问还有比 LJ 更好的朋友吗？

香草

《CC FF VII》中的扎克斯和克劳德

这也是近几年内我玩到的为数不多的让我感动的游戏。扎克斯的大剑永远见证着他和克劳德之间的友情，扎克斯的牺牲更让这友情升华为另一种永恒的牵绊——那是生命的延续。正是这份友情成就了一位英雄的诞生。

笨笨小鱼

《洛克人 X》、《洛克人 ZERO》中的 X 和 ZERO

莱特知道命不久矣，将 Rockman 改造为 X，并让 X 沉睡一个世纪。威利用尽余生所有精力制造出实力恐怖的 ZERO 以毁灭世界。所以两机器人本是宿敌，而 ZERO 在失忆后与 X 成为好友。可谓关系微妙。两人共同致力于阻止 Sigma 的邪恶计划。在一个世纪后，失去原身体但继承原灵魂的复制 ZERO 在 UNKNOW-X 的帮助下，击败了 COPY-X、OMEGA-ZERO 和 WEIL 博士。最终消陨在大气层。两人的友情可谓穿越了百年。

COMICJUMP

《战争机器 2》中的马库斯和多姆

他们是我印象中能够“燃烧”起来的一对朋友，特别是在多姆想救自己爱人的时候，马库斯最后还是选择去帮助他，那样纯爷们的友情才是热血的！

ET 福尔摩斯

“《超级马里奥》系列”中的马里奥和路易吉

他们俩只能用三个字来形容——哥俩好！

孤独逍遥

《逆转裁判》中的绫里千寻和神乃木庄龙

绫里千寻是游戏当中为数不多的女性律师，当她初战告捷，战胜了当时被外界看好的新人检察官，拿下棘手的双面女郎美柳千奈美，一炮走红。然而她却死了，是因为能力的原因吗，上天这么快就让他死了(其实我觉得是游戏作者的嫉妒吧)，就是因为这样的事实，让我们的神乃木庄龙律师先生受到了沉痛的打击，于是化名“戈多”来对付成步堂(因为成步堂是千寻的徒弟在一起的时间很长吧)因为千寻的离开让他感觉到了孤独和痛苦，爱一个人真的可以让人发疯吗？我不懂爱情(原因是秘密)，可我从神乃木庄龙先生的身上体会到了，那种坚定不灭超越了友情的爱火在熊熊燃烧，我在此也衷心地希望各位有情人能够终成眷属。

绝地战警

《战地双雄》中的泰森·瑞斯和艾略特·萨勒姆

两人在战场上同仇敌忾，甚至在战场上拍拍彼此的脑袋，击响对方的手掌，这些事只有这 2 个活宝兄弟才做得出来，当敌人迅速包围上来，向队友下达向后撤退的命令时，队友会说：“你以为这是什么？动作片吗？”用句台词来形容他们的友谊，那便是：We fight together, die together, Bad Boys forever！（也可以说 Army of two forever。）



本栏目的发言仅代表发言人个人观点

超过15年的游戏产品批发经验
强大的产品技术支持团队
英鸿数码，值得信赖

英鸿数码电玩

上海旗舰店

各类主机、游戏，一切应有尽有！

神游中国地区授权经销商



公司经营范围：

1、各类游戏机种、配件及正版游戏（凡在本店购买硬件类产品，均可享受免费保固服务，具体产品保固期限，请向店员询问。）
2、各类游戏主机维修服务。
3、产品批发，欢迎各地商家联系合作。

★以下图片为店铺实拍照片





地址：上海市大华路538号澳洲广场3楼318室（靠近电梯口）
电话：021-66405268 13818922270 13162866107
QQ：292579973 85891843 508306889
淘宝店铺：http://shop34487105.taobao.com/
http://shop57770260.taobao.com/全新装修，店铺升级！

火影忍者 炫彩珍藏2009

104页16开精装特辑+主题曲精选CD



《火影忍者》最强官方画集

印刷精美 翻译到位
大量珍贵资料一次公开

岸本齐史
百余张画卷全部亲笔点评！

特别奉送 火影忍者 主题曲大全CD

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 No.35

大16开152页+DVD

模型玩具与动漫周边综合情报志

暑假热力登场！



集合了制作技巧
观赏评测、交流互动
和丰厚奖品的
最新一辑《模魂志》
一定适合喜欢模型玩具
以及动漫周边的您



您还在为不知如何步入模型玩具制作的领域而踌躇吗？

本辑的模型常用工具专题将为您罗列从新手到达人的各种神兵利器，开辟模型制作领域的大门。

您是一位喜欢模型制作的爱好者吗？

达人制作的模型精品在本辑为您展示乐趣满盈的模型制作道路！

您是一位喜欢动漫作品以及相关角色的发烧友吗？

精美的动漫PVC完成品与手办栏目为您展示热门动漫角色们婀娜多姿的身影。

您是一位喜欢电影游戏以及玩具周边的迷友吗？

变形金刚、超合金魂、12寸人物玩偶等最新玩具都在本辑等待着您的鉴赏。

您想了解各地模型玩家的制作水品及其精美作品吗？

来自世界各地的玩家通过作品在本辑的比赛栏目中角逐模型制作的冠军宝座！

已上市 各地报刊亭销售中



掌机王SP Vol.117

大32开192页+DVD-ROM+赠品

本辑抢先收录了《对决传说》、《装甲核心3 携带版》、《巴哈姆特之血》等三款近期热门新作的详细攻略，以及《神眷之力》等多款未发售掌机游戏的前线报道。专题方面延续上辑题材，带给大家的是“《DQ》系列”外传作品的回顾。本辑光盘内容再次升级，全新加入iphone游戏的精彩演示。除了《对决传说》、《装甲核心3 携带版》等PSP新作的小编实际演示之外，更有《初音未来 女歌手计划》的热血最强，收录三位达人分别演绎最高难度《初音未来的消失》的精彩过程。另外，盘中还附赠了《口袋妖怪 白金》、《心灵传说》的汉化版试玩，以及《噗哟噗哟7》等新作的试玩ROM。



8月16日 全国上市

本辑赠品：《对决传说》全角色主题贴纸



怪物猎人2nd G 官方小说

《疾风之翼》第5部 | 192页64开+精选音乐CD

追踪着玛蒂丽娅哥哥的足迹 两人的舞台转移到波凯村
最后的决斗，最大的挑战
自色的神兽终于睁开了双眼！
《怪物猎人2nd G》第5部官方小说
“《疾风之翼》系列”完结篇

8月中旬 全国上市

怪物猎人3 tri 最速攻略本



众多资料完全网罗 猎人玩家的必备宝典

基础知识 | 任务攻略 | 武具资料
怪物攻略 | 地图采集
第一时间带来官方权威攻略资料
特别附录DVD
7大类武器操作方法视频详解
基本操作+进阶连续技完全解析

8月21日 全国上市



卡牌·桌游 Vol.2

全彩正16开80页+miniCD

双料特报
魔兽卡牌国家冠军赛
万智牌国家冠军赛
怪物猎人、王女之刃 卡牌介绍
风靡世界的经典桌游卡坦岛 心得分享
Le Havre / FLUXX / 地产风云
热门桌游上手
TRPG入门指南

幸运大抽奖



本辑赠品 魔兽世界中文四版卡牌三张
各地报刊亭及卡牌桌游店有售

8月20日全国上市



Xbox360宝典

全彩200页+DVD-ROM

这是一本面向所有次世代初级玩家的入门教程。作为高清次世代的领航者，X360已经成为国内大多数玩家迈入次世代的首选机种。书中为大家详细收录了当前所有版本主机的选购指南，还有成就犯不可错过的存档修改大法，以及值得珍藏的游戏宝典。光盘中收录了书中所有的工具软件以及海量游戏存档，让你的游戏经验从此高人一等！

8月23日 全国上市

零 镇魂歌 最终珍藏版

大16开精美特辑+零之碟DVD-ROM

2006年大受好评，至今价格仍被炒在百元以上
2009年8月底全新上市
《零 镇魂歌》
重制最终珍藏版
新增《月蚀假面》及其他特别文章
访谈、奇谈、回顾、介绍、评析
近百页全新内容奉上
特邀国内知名《零》达人监修
《零》系列完全回顾
全面修正原书存在的瑕疵



豪华版特别赠品



《红蝶》《刺青》主题双面精美抱枕套

零之碟 DVD-ROM
全系列剧情影像 经典预告片欣赏
各代主题曲及精彩MV
《零 ZERO》官方小说
数百张精美壁纸图片

9月上旬全国上市

PSP·e族 8B Vol.33

攻略e族 伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记
半吊子英雄传 太阳与月亮的故事
经典放送 暑期游戏大推荐
攻略e族 灵魂能力 破碎的宿命 战场的女武神2

PEGA·e族之星
封面萌娘
持续进行中
9B评选拉开帷幕



已上市 各地报刊亭销售中

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！



最动漫 Tot.29

空境茅原掀热浪 消暑凉扇送清凉

卷首特辑《2009年最想与之结婚的动漫角色大盘点》为你带来最有魅力的动漫角色；卷中特辑《2009萌化宝典》引领你走入全新感觉的萌世界；DVD收录《空之境界 忘却录音》，《寒蝉鸣泣之时 礼》以及《茅原实里2009演唱会》；豪华版不仅有独占CD聚落花，更有消暑凉扇，如此超值你千万不能错过！

已上市 各地报刊亭销售中



爱图e族 Vol.10

大16开64P精品专辑+DVD-ROM+赠品

萌战2009战鼓轰鸣，本辑火速送上预选前18组的捷报，并展示相关角色的精选美图。西田亚沙子、大岛美和，这两位在动画界历练了20余载的经典画师将在本辑展示她们的从业历程以及优秀画作。浪漫婆娑罗，《战国BASARA》的世界将在本辑为您展示。《龙与虎》完结纪念，御用画师YASU以斑斓的美图为您阐述《龙与虎》的世界。

已上市 各地报刊亭销售中